n° 32

ISSN 0247 - 1132

18 F

JEUX & STRATEGIE

TOUS LES DEUX MOIS

JEUX INTERDITS

LES SURPRISES DE LA LOI

INFORMATIQUE

DONJONS ET MICROS

CHAMPIONNAT DU MONDE D'ÉCHECS

LE DOSSIER DU MATCH TRONQUÉ

FANTASTIQUE

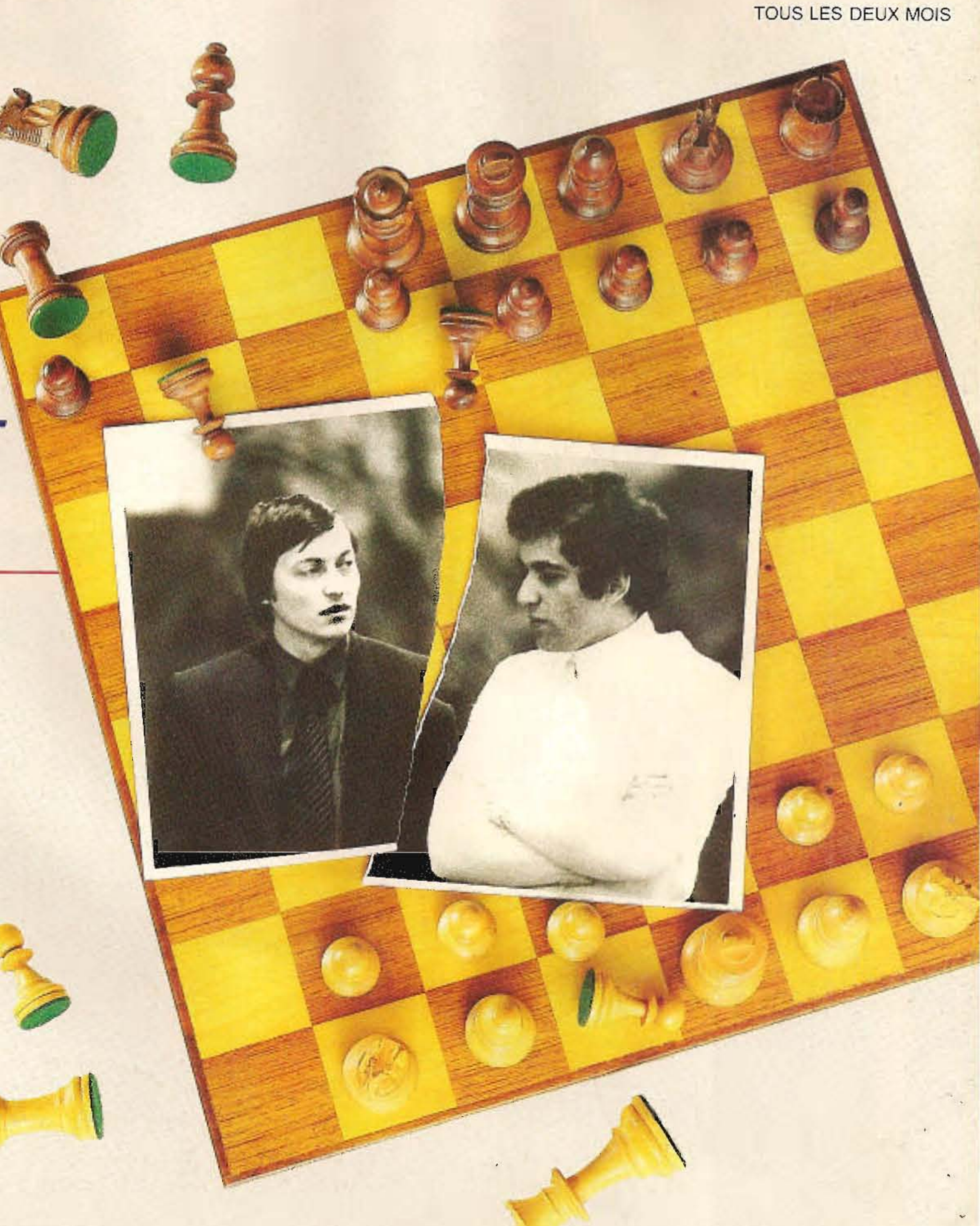
UN JEU DE RÔLE COMPLET EN ENCART

AVENTURE

DUEL AU FAR-WEST

TRADITIONNEL

TABLUT, LE JEU DES LAPONS

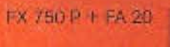


CASIO

MICRO-ORDINATEURS

GRAND CONCOURS
demandez le règlement à votre revendeur
14-18 ans

FX 750 P : MICRO-ORDINATEUR SCIENTIFIQUE MEMOIRES MOBILES... 4 KO à 16 KO

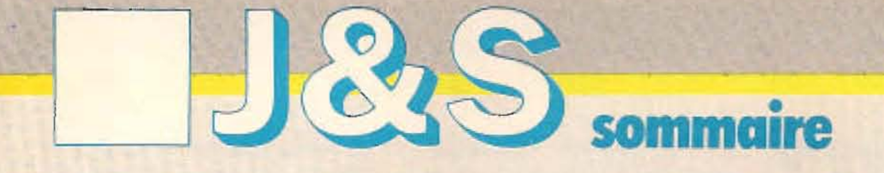


- Calculatrice scientifique avec fonctions statistiques complètes.
- Ordinateur programmable en BASIC évolué avec instructions préprogrammées.
- Mémoire évolutive constituée par des cartes RAM MOBILES et NON VOLATILES. Le FX 750 P de "base" possède une carte RAM de 4 K mais peut accepter 16 K avec deux cartes de 8 K, intégrées dans l'appareil.
- En option, le FX 750 P utilise une imprimante FA 20 qui sert d'interface magnétophone. Une documentation complète et le Club CASIO vous permettront une maîtrise rapide du FX 750 P.
- CASIO vous propose également une gamme complète de micropoches : PB 200 / PB 410 / FX 750 P / PB 700.



AGENT EXCLUSIF NOBLET
Vente en papeterie et magasins spécialisés
CATALOGUE sur demande contre 2 timbres à 2,10 F
CASIO – 178 rue du Temple – 75139 Paris cedex 03

Monday Studio



sommaire

n° 32

JEUX & JOUEURS

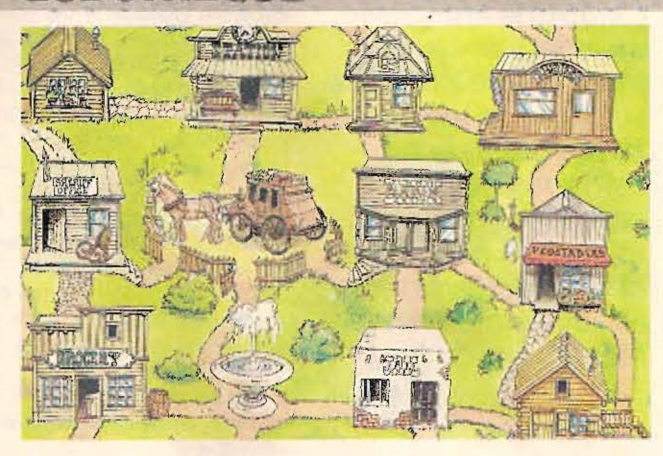


STRATEGIES

CASSE_TETE



LUDOTHEQUE



MICRO

par Michel Brassinne, Jean-Christophe Elies et Franois Piault

LA FRANCE HORS-JEUX ?

L'industrie française du jouet semble en train de faire l'impasse sur le jeu de réflexion. Le marché serait-il moribond ? Nous pensons le contraire. Et dans ce cas, ce sont bien les éditeurs étrangers qui tireraient les marrons du feu.

En toute logique, le numéro de *J & S* paraissant après le Salon international du jouet (et du jeu) de Paris devrait être un « Spécial Salon ». Hélas, nous serions plutôt tentés de limiter notre commentaire à un « R.A.S » désabusé.

La grande vitrine annuelle de la créativité française en matière de jeu ressemblait plutôt à l'échoppe d'un marchand d'ice-cream pendant la vague de froid que nous avons connue à la même époque.

Vraiment rien ? Raclons le fond de nos blocs-notes et faisons l'inventaire.

Wargames ? Rien.

Jeux de rôle ? Les Français ne se décident toujours pas. Hormis les quelques traductions de *Donjons & Dragons* et celle de l'*Appel de Cthulhu,* seul *Légendes* représentait la production nationale. Et ce n'était pas une nouveauté !

Jeux électroniques ? A l'enthousiasme des années précédentes, a succédé l'indifférence la plus totale. De toute manière, les circuits intégrés n'ont jamais été le fort des Français.

Mais on nous l'avait annoncé l'an passé : 85 serait l'année du jeu de société « classique ». Alors ? D'Allemagne nous arrivent *Grand Safari* et *Gran* (Ravensbürger) — voir Magazin pages 9 et 10 — et les *Fantômes* d'Alex Randolf (Schmidt) — voir *J & S* n° 28 — Des Etats-Unis, *Dune — voir J & S* n° 31 — et *Camelot,* une réédition d'un médiocre jeu de pions d'avant-guerre (Parker Brothers), le *Flambeur* (M.B.) qui porte bien son nom puisqu'il met en scène courses, roulette, bourse et autres, où il faut perdre (!) un million de dollars — non disponible au 1er mars — et *Optimots* (M.B.) — voir Magazin page 8.

Les jeux français ? La liste est facile à dresser. Aucun disponible. Annoncés ou présentés sous forme de maquette ? *Guerres secrètes,* une bataille navale, non pardon, spatiale, et *Lapin malin,* le lièvre sans la tortue, tous deux de Habourdin ; *Scoop, devenez rédacteur en chef* (1) chez Nathan. Quant aux *Mondes engloutis* (titre provisoire) de chez CEJI, la présence de Chantal Goya sur le stand au moment de notre visite les rendaient inaccessibles. Seuls étaient admis les journalistes désirant photographier ou interviewer cette haute personnalité du jeu français.

Ce sont finalement les « petits » de Ludonirique (auteurs-éditeurs d'*Ascension*) qui présentaient peut-être la nouveauté la plus intéressante, *Rail.* On vous en reparlera... dès qu'on l'aura entre les mains.

Maigre bilan. Et la déception laisse place à la colère lorsque, quelques jours plus tard, on débarque à la Spielwarenmesse de Nüremberg. Tout d'abord, ici pas besoin de déambuler au milieu des « jouets, articles de fêtes, ornements de Noël, puériculture, modélisme et maquettisme, articles et cadeaux pour enfants » pour tomber, un peu par hasard sur les « vrais » jeux. Ceux-ci ont leur « Halle ». Deux étages de paradis pour les ludophiles.

Certes, ici, on n'aime pas beaucoup les wargames. On ne plaisante pas, et on ne joue pas plus, avec la guerre. En revanche, depuis un an, les jeux de rôle connaissent un joli succès.

La version allemande de *D & D,* diffusée par Ass s'étoffe à présent, outre la boîte de base et l'« Expert Set », de dix modules et de la revue *« Drache »* (Dragon). De TSR aussi, *Star Frontiers* est également traduit (Sternen-garde) alors qu'on attend la version française « incessamment » depuis plus d'un an. Mais les éditeurs allemands n'ont pas assisté les bras croisés à l'invasion US. Outre l'exploitation du thème « fantastique médiéval » dans les jeux de société (*Gran*-Ravensbürger, *Aventuria*-Herder, *Die Drei Magier*-Noris), c'est l'édition et la reussite d'un jeu de rôle « grand public » qui frappe le visiteur français. *Das Schwarze Auge* (*L'œil noir* — Schmidt) a vu (c'est le cas de le dire) sa boîte de base se vendre en un an à 50 000 exemplaires... autant que *D & D.* Et le catalogue se complète de mois en mois. Il comprend actuellement outre la boîte de base, une « boîte d'aventure complète », une « boîte du maître de jeu », des feuilles de personnages, quatorze modules (plus cinq à paraître en 1985) sans compter les dés, les figurines et la version « moins de douze ans » !

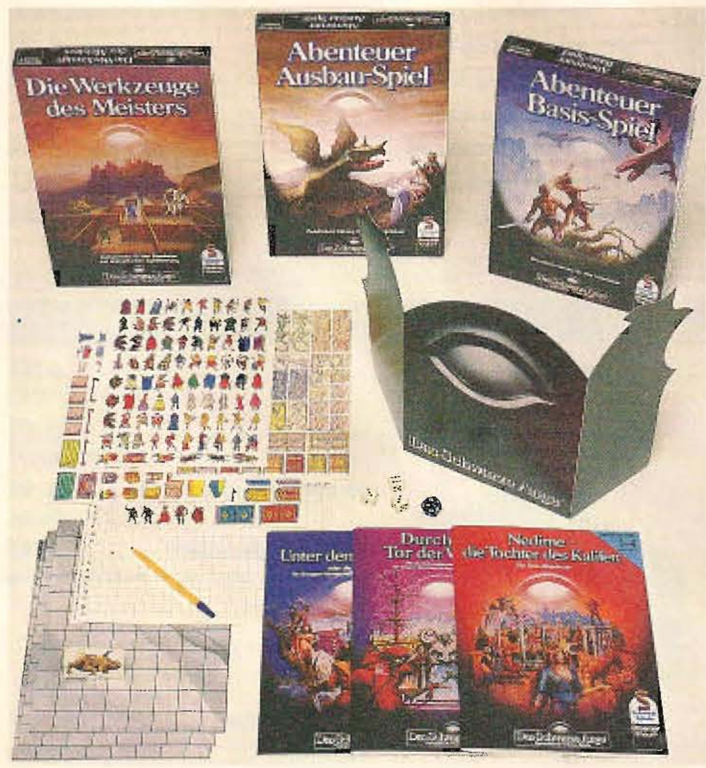
Déclin du jeu de société « classique » ? Pas du tout. Il se porte à merveille outre-Rhin. Merci.

Deux exemples significatifs. Le premier pour illustrer la pérennité des grands jeux. Chez le « grand » Schmidt, encore, les excellents *Hôtel König (Acquire)* et *Twixt,* depuis longtemps disparus en France, connaissent toujours de beaux jours. Quant à *Dampfross,* un jeu stratégique de haut niveau, il s'en est vendu 200 000 en 1984 ! Le deuxième exemple pour démontrer le dynamisme des éditeurs allemands. La jeune société Hexagames (voir *J & S* n° 31) propose, un an après sa naissance, un catalogue comprenant quelque... 50 jeux de réflexion ! Plus, sans doute, que ce qui est disponible en France, toutes marques confondues !

Les français seraient-ils particulièrement réfractaires aux « bons » jeux qui font les délices de leurs voisins ? Ou bien serait-ce le fait d'une profession qui a, dans sa majorité, du mal à imaginer qu'un jeu de société puisse prendre une autre forme que celle du jeu de l'Oie ou des petits chevaux ?

Alain Ledoux

Un exemple : l'« Œil noir » allemand qui prouve qu'un jeu de rôle peut connaître en Europe le succès auprès du « Grand Public ». Mais les éditeurs français ne semblent toujours pas y croire...



---
(1)... et perdez cinq points de santé (note du rédacteur en chef).

UN DEMI-SIÈCLE DE MONOPOLY



La société Parker Brothers fête cette année les 50 ans du *Monopoly!* C'est en effet en 1935 qu'elle achète à Charles Darrow les droits du Monopoly (1)... Et depuis, on estime que quelque 85 millions de jeux ont été vendus dans le monde et qu'au moins 250 millions de personnes y ont joué !!

Il est distribué dans 36 pays, et traduit en dix-neuf langues. C'est seulement dans les pays de l'Est et Cuba, qu'il est interdit !

Rien qu'en France, où le jeu est arrivé en 1936, trente-sept pour cent des foyers posséderaient au moins un *Monopoly!*

Phénomène social, jeu génial ? En tout cas, le *Monopoly* aura fait naître des jeux : copie-pirate comme *Chomageopoly* des ouvriers de LIP en 73/75, copies adaptées comme celui du *Matin* en 84 ou de *Télérama* en 83, copie-conteste comme *Anti-Monopoly* de Orly Jouets (créé en 76 mais sorti qu'en 1984, à cause d'un procès que la Parker intentait contre l'inventeur, le docteur Imspach) ; et bien d'autres qui se sont inspirés de son mécanisme comme *Marco Polo,* de Mako, ou *Mad,* ou *Biz Bluff* ou encore *Carrières,* tous les trois de Miro Meccano, sortis en 1983... Pâles imitations...

Pour fêter donc les 50 ans officiels du *Monopoly,* Parker Brothers organise un championnat du monde, qui se déroulera à New York pour les éliminatoires, et à Atlantic City pour la finale, du 21 au 27 septembre prochain.

On recherche donc, un représentant français...

General Mills organise du 4 mai au 15 juin le championnat de France de Monopoly. Onze trophées régionaux se dérouleront. En voici le détail :

- région Nord-Picardie, à Lille, le 4 mai
- région Lorraine, à Nancy, le 4 mai
- région Alsace, à Strasbourg, le 4 mai
- région Aquitaine, à Bordeaux, le 11 mai
- région Midi-Pyrénées, à Toulouse, le 11 mai
- région Rhône-Alpes, à Lyon, le 11 mai
- région Côte d'Azur, à Nice, le 18 mai
- région Provence, à Marseille, le 1er juin
- région Centre, à Clermont-Ferrand, le 1er juin
- région Bretagne, à Rennes, le 1er juin
- région Ile-de-France, à Paris, le 15 juin.

La finale, qui aura lieu le 22 juin à Paris, désignera le représentant français au Championnat du monde.

S'ils le souhaitent, les participants aux Trophées régionaux pourront une fois inscrits, échanger gratuitement leur Monopoly contre une « série limitée, 50e anniversaire ».

Des bulletins d'inscriptions sont disponibles dans toutes boutiques de jeux/jouets ; sinon on peut s'inscrire à Championnat de France de Monopoly, T.O.P., 41, rue Ybry - 92200 Neuilly.

Préparation :

Pour rafraîchir vos connaissances, vous entraîner... Voici trois bonnes lectures :

— *Monopoly* de Maxime Brady, Editions Solarama

— *Le Monopoly* d'Agnès Bauche, Editions Marabout Flash

— *J & S* n°20.

(1) Nos confrères de Libération, *dans leur numéro du 10 février 1985, affirment que Darrow n'était pas le vrai auteur; ce serait une certaine Elisabeth Magie (membre de la communauté des Quakers), et ce, dès 1904! General Mills confirme pour sa part que c'est Darrow l'inventeur...*

LES FRANÇAIS BONS TRADUCTEURS !

On parle de l'Hexagone aux USA ! Et ceci, dans la revue *Different worlds* de nov./déc. 84. Bien sûr, il ne s'agit que de quelques lignes, mais ceci est assez rare pour le noter. Il est annoncé aux joueurs américains que la version française de *Tunnels & Trolls* (par Jeux Actuels), celle de *Grimtooth path* (par Jeux Actuels également), ainsi que celle de *Call of Cthulhu* (par Jeux Descartes) sont parus.

Aucune mention de jeux français, mais cela viendra peut-être... Qui sait ?

AVERTISSEMENT !

Ne pouvant vous laisser persévérer sur le chemin de l'Erreur, on vous livre ça, comme on l'a trouvé dans *Réveillez-vous* (22 mars 1984), la revue des Témoins de Jéhovah.

« Si l'on vous invite à jouer à *Donjons et Dragons,* et surtout si vous êtes un chrétien, il serait bien que vous vous rappeliez ce qui suit :

Ce jeu encourage l'avidité et le matérialisme. Le principal objectif des personnages consiste à s'emparer d'un trésor qui ne leur appartient pas. Cela s'accorde-t-il avec la déclaration inspirée de l'apôtre Paul... ?

Ce jeu incite à la violence. Certes, la violence dans ce jeu n'a qu'un caractère fictif, mais même dans ce cas elle peut influencer tôt ou tard notre cœur. Or Jésus nous prévient que « du cœur viennent les raisonnements méchants, les meurtres » (...) Il convient donc de se demander si celui qui participe à des jeux comme *Donjons et Dragons* suit bien le conseil des Ecritures. — Proverbes 4 : 23.

Ce jeu enseigne le polythéisme et le démonisme. Un simple aperçu des personnages et des monstres dont il est question dans la règle du jeu de *Donjons et Dragons* convaincra le chrétien que ce jeu n'est pas pour lui. Elle parle en effet de magiciens (médiums, voyants et conjurateurs), de gnomes, de chiens de l'enfer, d'elfes, d'ogres, de squelettes, de spectres, de vampires et de zombis, pour n'en citer que quelques-uns. On attend d'un joueur confirmé qu'il n'ignore rien des caractéristiques de ces êtres sinistres qu'il doit côtoyer. Or les chrétiens ne devraient pas chercher à connaître les « choses profondes de Satan ». — Révélation 2 : 24.

Au début, ces allusions au démonisme semblent peut-être bien innocentes, mais lorsqu'on progresse dans le jeu, le rapport avec le démonisme devient plus net. « Certains de mes personnages les plus élaborés avaient des pouvoirs psychiques poussés, raconte un ancien joueur, et au cours d'une partie ils ont lutté directement contre les démons. La situation est devenue étrange et angoissante. Nous avons été pris de panique et n'avons plus jamais recommencé. »

Des idées sataniques. En fait, durant les phases les plus poussées du jeu, les personnages doivent normalement se vouer à un dieu de la mythologie. « Le fait de servir une divinité est un aspect non négligeable de *Donjons et Dragons,* explique une des publications consacrées à ce jeu, et chaque personnage doit avoir son dieu protecteur. » Il peut s'agir de la plupart des divinités grecques, égyptiennes et babyloniennes du passé (par exemple Zeus, Râ ou Mardouk). Quant au seul vrai Dieu, Jéhovah, il n'en est question nulle part.

Du reste, l'hypothèse sous-entendue dans *Donjons et Dragons,* c'est qu'il n'y a pas qu'un seul vrai Dieu, mais que les forces abstraites « du bien et du mal, de l'ordre et du chaos », s'affrontent à l'échelle universelle, par champions (de toutes sortes) interposés. Voilà le genre de raisonnement que des ennemis du christianisme comme les gnostiques ont longtemps tenu.

Donjons et Dragons est imprégné des idées de Satan le Diable, qui a toujours prôné l'avidité, la violence et le démonisme. »

Dieu merci, ils ne connaissent pas l'Appel de Cthulhu! NDLR.

NOUVELLES DU GO

TAKEMIYA AU SOMMET?

L'année commence par la finale du *Kisei*, le super-tournoi organisé par la Yomiuri Press. Takemiya, au cours de l'automne a conquis le droit de devenir le challenger de Cho. Son style est unique; Takemiya est un infatigable bâtisseur d'espace, et on ne pouvait rêver d'une opposition aussi franche entre deux joueurs, puisque Cho joue, lui, au millimètre.

La première partie disputée à Séoul, en l'honneur de Cho, qui est Coréen, est à sens unique. Cho prend les quatre coins et survit dans le centre; Takemiya se bat contre les moulins à vent. Mais le vent tourne dans la seconde partie; c'est Cho cette fois qui se débat dans une situation impossible: il est contraint à l'abandon après 109 coups.

La troisième partie est la plus disputée; Cho prend l'avantage assez vite et la seule solution pour Takemiya est de tuer tout ce qui est à sa portée. Cho finit par payer un temps de réflexion trop long: 3 heures pour le 43e coup! Il joue un combat difficile au rythme de 1 minute par coup; et sur une seule erreur, il perd tout. 2-1 pour Takemiya; il lui faut encore 2 victoires.

GO SEIGEN SE RETIRE

Celui qui est considéré comme le génie du Go du XXe siècle, a tiré un trait définitif. A cause de sa santé, fragile depuis toujours, il était en fait en semi-retraite depuis 20 ans. Mais de 1925 à 1960, Go Seigen a tout bouleversé: *Fuseki, Joseki*. Les règles elles-mêmes ont dû être précisées en partie à cause de lui; il faisait valoir qu'étant Chinois, il n'avait pas à se conformer à ce qui jusque-là n'était qu'une jurisprudence japonaise.

Go Seigen (à dr.) 70 ans lors de sa partie d'adieux face à Hashimoto.



MATCH CHINE-JAPON

Le temps des rencontres amicales est révolu. Cette année, il s'agit d'un match officiel, avec huit participants pour chaque pays. La formule est originale. Les joueurs sont classés par ordre de valeur — supposée — croissante de 1 à 8. On commence par le n° 1 japonais, contre le n° 1 chinois. Le Japonais Yoda gagne et élimine le n° 1 chinois Wang. Il rencontre ensuite le n° 2 chinois Chiang, qui gagne. Prochain match: le n° 2 chinois contre le n° 2 japonais. Ce match par éliminations successives est certainement extrêmement motivant pour les joueurs.

LE GO DANS LE MONDE

L'IGF (Fédération Internationale de Go), a communiqué quelques données chiffrées:

le Go est pratiqué dans plus de 40 pays, et 31 fédérations sont à ce jour membres de l'IGF. La première fédération du continent africain, celle du Kenya, doit voir le jour cette année. Au total, il y aurait environ 30 millions de pratiquants de go dans le monde (cela ne veut pas dire adhérents aux fédérations);

- au Japon: 10 millions de joueurs, dont 378 professionnels;
- en Chine: 10 millions de joueurs, dont 10 professionnels; le nombre de «pros» devrait croître rapidement;
- en Corée du Sud: 4 millions de joueurs dont 88 professionnels.
- En dehors de l'Extrême-Orient, sept pays dépassent la barre des 10 000 pratiquants: USA, Brésil, URSS, RFA, GB, Hollande et France.

En France, 1985 devrait être l'année des scolaires. Deux livrets d'initiation sont déjà à la disposition des enseignants; ce sont les premiers d'une série de 16. Pour la première fois, un championnat de France par classes d'âge, de poussins à juniors, sera organisé à Paris au mois de mai. (S'adresser à la Fédération française de go, BP 95, 75262 Paris Cedex 06).

TOURNOIS

- 6-8 avril: tournoi de Paris. Contact: D. Moreau, 22, rue Danièle Casanova, 94700 Maisons-Alfort. Tél.: (1) 898.40.80.
- 4-5 mai: tournoi de Grenoble. Contact: P. Bizard, 150, galerie de l'Arlequin, 38100 Grenoble. Tél.: (76) 22.17.76 ou 46.11.70.
- 16-19 mai: Tournoi d'Amsterdam. Contact: Peter Zandveld, A.v. Metzhof, 6 NL 1065 AP Amsterdam. Tél.: 020 152941.
- 25-27 mai: Tournoi de Nantes. Contact: C. Duret, 8, rue Marivaux, 44000 Nantes. Tél.: (40) 89.65.91.

ÉCHECS À AUBERVILLIERS

Après un an d'éclipse, le traditionnel tournoi d'Aubervilliers retrouvait le gymnase Guy Moquet les 26 et 27 janvier dernier. Plus de cinq cents joueurs disputaient les dix premières rondes. Les cent premiers jouaient alors une partie supplémentaire pour se départager.

Trois maîtres internationaux terminaient pourtant en tête avec 10,5 points sur 11: Sharif, Daniel Roos et Giffard.

Parmi les «ordinateurs», nette suprématie de *Super Constellation* qui avec 9/11 (28e place) réalise une excellente performance se permettant, à la dernière ronde, de battre un ancien champion de France, Michel Benoit! Loin derrière, *Elégance Challenger* et *Turbostar* marquaient 7 points sur 10, ce qui n'est tout de même pas mal.

BRIDGE DE LA CEE

Douze pays participeront au Xe championnat du Marché Commun qui se déroulera à Bordeaux du 15 au 21 avril: Allemagne, Belgique, France, Grande-Bretagne, Grèce, Irlande, Italie, Luxembourg, Pays-Bas, Monaco, Espagne et Portugal avant leur entrée officielle dans la CEE.

Huit cents joueurs disputeront huit titres: quatre par équipes et autant par paires (open, dames, mixtes et juniors). Pour connaître le programme, se renseigner à la Fédération française de bridge: 73, avenue Charles-de-Gaulle, 92200 Neuilly. Tél.: 738.24.40.

ET VOGUE LA NEF!

Fin décembre 1983, naissait la GIE (groupement d'intérêt économique) la Nouvelle édition française, autrement dit la NEF. Composée de quatre membres, elle a édité pendant ce temps sept modules pour tout jeu de rôle médiéval-fantastique. Citons pour mémoire, *La guilde du A*, de Marc Laperlier (qui a remporté le concours de modules Telecom 83); *Les îles flottantes*, de José Lanchas; *La relique perdue*, de Jean Théron; *Le joyau d'Aranel* de Marc Laperlier; *La cité engloutie*, de José Lanchas; *Vallée des maléfices*, de V. de Georges; et enfin le tout dernier *Les steppes d'Oujasnie*, de Marc Laperlier (voir magazin, page 11).

Le dernier module... eh oui, car la NEF-GIE est morte, vive la NEF-SARL! Qu'est ce que ça change, me direz-vous? La NEF devient à présent une société qui peut éditer n'importe quel auteur: chose qu'elle ne pouvait pas faire précédemment (elle ne pouvait éditer que des auteurs, membres du GIE!).

Cette toute nouvelle société recherche des auteurs de modules (pas forcément du type médiéval-fantastique d'ailleurs) de jeux de rôle; d'aides au jeu (scénarios, créations et descriptions de villes, de cultes, de civilisations...); et de programmes informatiques pour la création de personnages, résolution de combat, etc., pour *Apple, Spectrum* et *Commodore 64*.

Pour 1985, la NEF prévoit entre autres la sortie d'un premier scénario écrit par une femme, Anne Vétillard, *La dame noire* (on en reparlera); et des modules types années 20 (*Daredevils, Appel de Cthulhu...*).

Un petit conseil que m'a glissé dans l'oreille Marc Laperlier, réservé aux auteurs. Avant de soumettre votre texte à un éditeur, faites un dépôt auprès de la Société des gens de lettres de France (38, rue du faubourg Saint-Jacques, 75006 Paris). Pour 150 F, elle conservera votre texte trois ans, avec une possibilité de proroger le dépôt — votre texte sera mis sous enveloppe cachetée à la cire —. Ou plus simple et moins coûteux, envoyez à vous-même votre texte, mis sous enveloppe cachetée à la cire toujours. Et gardez-la précieusement sans l'ouvrir... (La NEF: 35, rue Sainte-Geneviève, 94400 Vitry-sur-Seine).









JARNAC DE COMPETITION

Dans notre précédent numéro, nous avons signalé la création de la Fédération française de Jarnac; celle-ci annonçait déjà un remaniement de la règle, et une mise au point pour compétition, applicable dans les tournois.
Voici en deux mots de quoi il s'agit:

• les mots admis
Le dictionnaire de référence est le *Petit Larousse Illustré* de l'année. Il ne doit être consulté qu'en cas de contestation.
Les verbes ne sont admis qu'à l'infinitif, au participe passé ou au participe présent.
Il est interdit de rallonger un mot en son féminin, son pluriel, ou toute autre forme située à la même entrée dans le dictionnaire.

Exemples:
— avec LAC sur la grille, on ne peut pas ajouter un S pour faire LACS; on peut en revanche jouer l'anagramme CALS.
— on ne peut pas transformer ELANCE en ELANCEE: il faut jouer l'anagramme ENLACEE.
— on ne peut pas allonger MENAGE en MENAGER. En effet, bien qu'il y ait un adjectif MENAGER à une entrée différente du nom MENAGE, il y a cependant une entrée commune aux deux mots: le verbe MENAGER dont le participe passé est MENAGE. (on pourra tout de même ajouter le R, en jouant l'anagramme ENGAMER.)
— on peut, en revanche, allonger DECRU en DECRUE. Le verbe DECROITRE est intransitif; la forme DECRUE est donc uniquement un nom féminin.

• le coup de Jarnac final
Un mot posé sur la dernière ligne ouvrira le droit à un coup de Jarnac si, avec les lettres du tapis, il était possible: soit de jouer un mot plus long, soit d'allonger une des lignes précédentes.
Dans cette hypothèse, la partie sera terminée seulement si le « jarnaqueur » complète ainsi sa propre grille; s'il lui reste encore une ou plusieurs lignes vacantes, la partie continuera normalement...

• contestation
Quand un joueur pense qu'un mot est erroné, il doit dire « je conteste » avant que l'adversaire n'ait pioché une nouvelle lettre.
On vérifie alors dans le dictionnaire:
— si le mot est bon, le joueur contesté à tort, continue à jouer et tire DEUX LETTRES, au lieu d'une.
— si le mot est faux, la main passe à l'adversaire, qui peut éventuellement « jarnaquer ». Que ce soit le cas ou non, il tirera DEUX LETTRES au lieu d'une. (De même, s'il décide de changer trois lettres, il en tirera quatre.)

• temps
Il est limité, selon les compétitions, à 30 secondes ou une minute par coup. Dans certains tournois, un temps global pourra être imparti à chaque joueur grâce à une pendule d'échecs.
(extrait du règlement de la Fédération française de Jarnac, 11, rue Georges-Bizet, 75116 Paris).

CONVENTION DU JEU DE REFLEXION

Le programme de cette première convention est très chargé. Prenez dès à présent note sur votre agenda (rendez-vous au CNIT-Paris - La Défense):
• samedi 30 et dimanche 31 mars: démonstration de l'*Appel de Cthulhu;* et championnat de France de *Diplomacy.*
• lundi 1er avril: humour et défoulement avec *Battle cars; Toon;* et en avant-première, le nouveau wargame de Jeux Actuels, *Baston.*
• mardi 2 avril: *Amirauté* (partie commentée); *L'Ultime Epreuve* (présentée par Fabrice Cayla).
• mercredi 3 avril: *Squad Leader* (parties de compétitions et une géante pour l'initiation); *Légendes.*
• jeudi 4 avril: *Compagnie des Glaces* (jeu de rôle qui sortira bientôt); wargames napoléoniens (démonstration avec *Friedland, Austerlitz,* encarts de *J & S* et de *Casus Belli*).
• vendredi 5 avril: wargames de la Seconde Guerre mondiale (*2e DB, Objectif Tobrouk, Plan Barbarossa); Dien Bien Phu; Appel de Cthulhu.*
Nocturne jusqu'à 22 h: simultanées sur *Fleurus, Austerlitz, Gergovie;* démonstration de *Empire Galactique* et de *Mega.*
• samedi 6 avril: *Squad Leader; Appel de Cthulhu.*
• dimanche 7 avril: *Amirauté; L'Ultime Epreuve* et *Chroniques de Linaïs; Appel de Cthulhu.*
• lundi 8 avril: open tous jeux, toutes rencontres, présence des auteurs des jeux de rôle et wargames français. Démonstration de deux nouveautés Jeux Actuels: *l'An mille* et *Baston.*
L'espace étant (relativement) restreint, il est conseillé de s'inscrire aux différentes animations:
— pour *L'Ultime Epreuve, Compagnie des glaces:* Jean-Pierre Pécau, Jeux Actuels, BP534, 27005 Evreux-Cedex;
— pour *Amirauté:* Benoît Marconnet, 8, rue de la Monnaie, 54000 Nancy;
— pour *Mega:* Didier Guiserix, Casus Belli, 5, rue de La Baume, 75008 Paris;
— pour *Appel de Cthulhu:* Catherine Lefebvre, 36, rue du Loup pendu, 92290 Châtenay-Malabry;
— pour tous les autres: Xavier Jacus, 2 bis, rue Gilles-de-Trèves, 55000 Bar-le-Duc.
(Joindre une enveloppe timbrée pour la réponse).

MALÉDICTION...

Notre confrère *Runes*, magazine bimestriel spécialisé dans les jeux de rôle *« suspend sa parution »* après son numéro 10. Motif: son numéro d'inscription au registre de la Commission paritaire des publications et des agences de presse lui est retiré. Résultat: charges fiscales accrues et tarifs postaux privilégiés de la presse supprimés. Décidément, il reste bien difficile de faire admettre qu'une publication consacrée aux jeux puisse faire partie de la « vraie » presse!
Le dernier numéro propose notamment un scénario complet pour l'*Appel de Cthulhu.* Précipitez-vous... (en vente dans les magasins spécialisés).

MANIFESTATIONS

• Le 3e salon de l'étudiant s'installe du 24 au 28 avril 85 à l'espace Balard à Paris. Au programme: informations auprès des Grandes écoles et les ministères; voyages; sports; musiques; informatique...
• Le 1er championnat d'Europe Philip Morris de bridge par paires se déroule à Monte-Carlo les 22, 23 et 24 mars. On attend 200 paires de joueurs.

SALON DES JEUX DE L'ESPRIT

Commencé le 22 mars, ce salon se déroulera jusqu'au 1er avril, dans le cadre de la foire de printemps de Marseille. Parmi les animations, citons les tournois de bridge, *des Chiffres et des Lettres,* de go et de *Donjons & Dragons.* Tous les jours les éliminatoires du Championnat des jeux de l'esprit auront lieu sur les jeux suivants: *Othello, Puissance 4, 10 de chute, Astralement vôtre, Fantômes, Sacramento, Des Chiffres et Des Lettres.*

JEUX DE L'ESPRIT BELGES

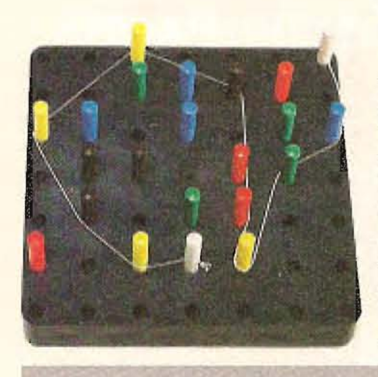
Le 3e championnat de Belgique des jeux de l'esprit a déjà commencé et se poursuivra jusqu'au 20 avril. La finale se déroulera le 4 mai à Bruxelles. Treize jeux sont sélectionnés pour ce championnat, répartis en quatre catégories. Il faut disputer cinq jeux parmi: dames, king (Barbu), *Othello, Monopoly,* échecs, whist, backgammon, jeu culturel (douze matières différentes), *Pente, Master Mind, Multimo, Des Chiffres et Des Lettres* et *Scrabble.* Informations, secrétariat du championnat: rue De-Cuyper, 125, bte 22, 1200 Bruxelles, Tél.: 02 770.98.84.

VUS A NUREMBERG



DÉS A UNE FACE ?

Oui, parce qu'ils sont parfaitement sphériques. Non, parce qu'ils fonctionnent comme n'importe quels dés à six faces. Vous les lancez et ils roulent (pas très bien) jusqu'à ce qu'ils s'arrêtent sur une « face ». Drôle et inutile !
(Creas Vertriebs. Franz-Bläsi-Str. 17, D. 7520 Bruchsal).



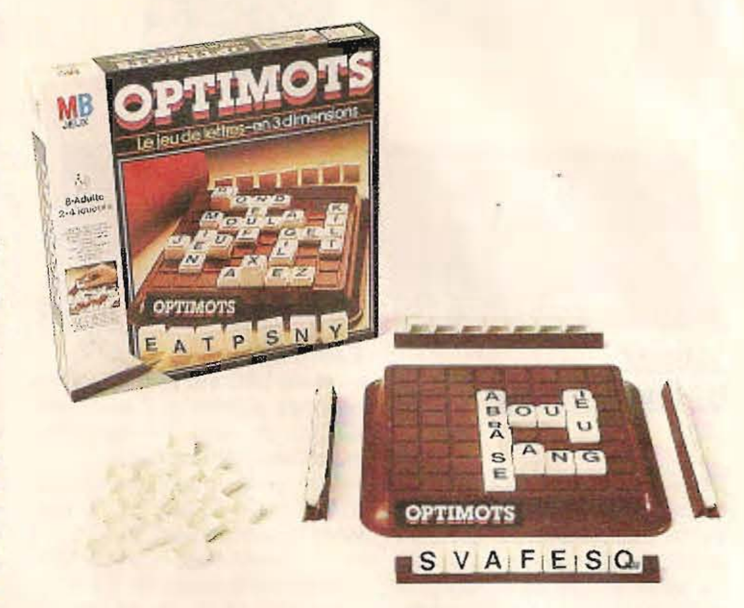
PIN

Un casse-tête très intéressant dans une présentation aussi originale qu'esthétique. En deux mots : une matrice de 7 × 7 trous ; quatres fiches de chacune des couleurs suivantes : rouge, jaune, vert, bleu, marron. Une fois toutes les fiches placées (au hasard ou au gré des joueurs) en relier certaines avec un fil tendu entre deux fiches blanches. Il faut marquer le maximum de points : chaque fiche touchée par le fil marque un nombre de points dépendant de sa couleur. Super !
(KD-Spiele, Dieselstrasse 22. D 8011 Kirchheim/München).

COUP DE FOUDRE...

...pour *Bibifoc et les ours*. Serions-nous retombés en enfance pour nous extasier sur un jeu de la collection « junior » d'International Team ? Pas du tout. Il s'agit là d'un « petit » jeu stratégique très intéressant. Outre un but des plus classiques, prise et course vers la dernière rangée, l'intervention de « pions neutres », les ours, manipulés successivement par les deux joueurs, est très astucieuse.
Un jeu de damier original dans une présentation destinée aux plus jeunes. Mais il n'est pas interdit à leurs parents !





OPTIMOTS

(MB jeux)

matériel :
- un damier en plastique de 8 × 8 cases ;
- quatre barrettes en plastique servant à disposer des lettres ;
- 64 pions-lettres.

but du jeu :
le vainqueur est celui des joueurs qui marque le plus grand nombre de points en composant des mots.
La forme donnée aux pions-lettres leur permet de se superposer les unes aux autres. Ainsi est-il possible de modifier les mots déjà posés par la pose de nouvelles lettres. Cette possibilité s'ajoute au corps commun des règles de jeux de lettres, type *Scrabble*.

le jeu :
chaque joueur reçoit sept lettres et, quand vient son tour, tente de former avec elles et celles qui sont déjà posées un ou plusieurs nouveaux mots. Toutes les lettres posées le sont dans un sens choisi par le joueur, vertical ou horizontal. Au lieu de poser, il est possible de « passer » ou d'échanger une ou plusieurs de ses lettres en piochant. Les mots formés excluent les noms propres et les abréviations.
La règle de superposition — la plus originale du jeu — est ainsi définie : à son tour, un joueur peut poser une (ou plusieurs) lettre sur celles de mots déjà posés, à condition de ne pas poser plus d'une lettre par mot existant déjà et par tour de jeu ; qu'elle ne soit pas identique à celle qu'elle recouvre ; que la pile de superposition ne dépasse pas cinq ; qu'au moins une lettre du mot recouvert reste visible. Chaque lettre quelle qu'elle soit rapporte deux points lorsque le mot formé ne comporte pas de lettres superposées. Une lettre rapporte un point, lorsque le mot formé comporte une ou plusieurs lettres superposées et chacune des lettres recouvertes compte également pour un point. Vingt points de bonus sont accordés au joueur qui parvient à poser sept lettres au cours d'un même tour.
La partie prend fin lorsque toutes les lettres ont été jouées ou lorsque que l'un après l'autre les joueurs ont passé leur tour. Les joueurs font la somme des points acquis et retranchent cinq par lettres de leur jeu non utilisées. Le vainqueur est celui qui a le plus de points.

commentaire :
la neutralité du terrain (pas de cases « double » ou « triple »), l'absence de points attribués en fonction de la rareté des lettres, l'exiguïté du terrain et la règle de superposition sont les caractéristiques essentielles d'*Optimots*. Un jeu très accessible, mais qui déboussole un peu quand on est habitué aux jeux de lettres en « deux dimensions ». Le désir d'explorer au maximum les possibilités offertes par la superposition fait oublier par instant que les mots « à plats » comptent double (2 points par lettre). Plus la par-

tie avance et plus la superposition s'impose. *Optimots* est un jeu de lettres sans fioriture, extrêmement agréable.

en bref:
type de jeu: lettres;
nombre de joueurs: 2 à 4;
présentation: 8/10;
clarté des règles: 9/10;
originalité: 9/10;
nous aimons: ♥♥
beaucoup.

SUPER-GANG

(A.D.J.S.)

matériel:

- un plateau de jeu en carton représente une ville et ses rues, divisée en cinq quartiers de couleurs différentes, comprenant chacun sept ou huit boutiques;
- 12 figurines en plomb peintes, caricaturales, représentant quatre gangs de trois personnages (la vamp, le tueur et le trafiquant) et deux autres (très drôles elles aussi), les «doubleflics»;
- 5 dés;
- un pistolet à ressort, deux flèches à embouts caoutchoutés, 10 cibles en carton très fort représentant les personnages, ainsi que cinq supports de cibles en bois;
- 60 pions en carton fort (20 × 20 mm), de couleurs. (Certains portent la lettre R, comme «racket»);
- 120 petits cubes de bois, verts, rouges, jaunes et bleus;
- 60 billets de banque, de 5 à 100 «briques»;
- un fascicule de règles de 16 pages, en français.

but du jeu: devenir propriétaire d'un quartier entier de la ville ou, à défaut, rester le seul gang survivant!

le jeu:
chaque joueur place ses trois personnages au centre du plateau de jeu. Ils sortent de prison et sont sans un sou. Les gangs ne peuvent se nuire pendant les trois premiers tours. Chaque personnage se déplace d'autant de cases que le dé qui lui correspond l'indique. L'entrée dans l'une des cases boutiques ou égouts a lieu au dernier déplacement. Les égouts sont des raccourcis.
Le joueur doit choisir obligatoirement une action après avoir fait pénétrer l'un de ses personnages dans une boutique: braquage, racket, trafic, achat et règlement de compte sont les plus courantes. Au chapitre «comment se faire du fric», vous avez «la lâche agression dans la rue» (détrousser une petite vieille, arnaquer un touriste, délester un facteur, rançonner une écolière... etc.). Comme disent les auteurs *«C'est lâche et ça rapporte 10 briques versées par la «banque»*.
Pour le racket d'une boutique «encore vierge», il suffit d'y entrer et d'y poser son pion R (score: 5 briques/tour). On est tenu de réclamer ses revenus avant que le joueur suivant ne lance les dés!
Le duel est la partie jeu d'adresse de *Super-gang*. En cas de «braquage» entre gérants et gangsters ou d'arrestation ou encore de réglement de comptes, les joueurs placent les cibles représentant leur personnage sur un support, chargent le pistolet et le combat à 4 mètres commence. Les cibles tombées face contre terre sont mortes, les autres ne sont que blessées!

commentaire:
Super-gang est sans aucun doute un des jeux les plus drôles de l'année, pour autant qu'on apprécie l'humour noir. Si c'est le cas, vous aimerez vraiment. Mais sous ses dehors «colorés», c'est un jeu de tactique et d'alliance tout à fait remarquable. Les auteurs, Gérard Mathieu, Gérard Delfanti et Pascal Trigaux, réussissent à faire vivre aux joueurs un véritable mini-jeu de rôle (chaque personnage ayant son domaine d'activité privilégié). Un excellent jeu qui s'apparente par le thème au Pion d'or 1984 de *J & S*.
Super-gang est un jeu très complet où l'adresse et les dés n'interviennent que faiblement. Un excellent jeu. «Que le pire gagne!»



en bref:
type de jeu: tactique, économique, d'alliance et d'adresse;
nombre de joueurs: 4
présentation: 9/10;
clarté des règles: 9/10;
originalité: 9/10;
nous aimons: ♥♥♥
passionnément.

Ce jeu a été édité à titre d'auteurs. Il n'est disponible que dans quelques «bonnes» boutiques parisiennes. Si vraiment votre boutique préférée ne l'a pas encore, vous pouvez toujours le commander par correspondance à: A.D.J.S., 7, rue St-Jacques, 77380 Combs-la-Ville. (320 F + 20 F de frais de port).

GRAND SAFARI

(Ravensbürger)



matériel:

- un plateau de jeu en carton représentant la carte du monde avec, en surimpression un réseau de points d'arrêts de couleurs reliés par des traits;
- 72 cartes d'animaux avec commentaires concernant l'effectif et les problèmes de survie de l'espèce;
- 120 flèches d'itinéraire en plastique, de couleurs rouge, bleu et jaune;
- 65 bons de voyage;
- 36 cartes événements;
- 3 pions d'arrêts;
- un livret d'information sur les animaux de 44 pages;
- un fascicule de règles de 8 pages.

but du jeu:
le vainqueur est celui des joueurs qui parvient à rassembler le plus grand nombre de cartes animaux au cours de ses trois expéditions. Le but des auteurs est de faire connaître les animaux, leurs problèmes de survie en général et spécifiques à chaque espèce.

le jeu:
un meneur de jeu est désigné. Il veille au respect de la règle du jeu et gère les stocks de bons de voyage et de cartes animalières. Chaque joueur reçoit 12 cartes (à 2 ou 3 joueurs) ou 8 (à 4, 5 ou 6 joueurs) et dix bons de voyage.
Le meneur de jeu extrait du paquet six cartes d'animaux et les expose sur le bord du plateau de jeu. Elles représentent autant de «missions publiques de recherche» que chaque joueur pourra exécuter en plus de sa mission normale. Quel que soit le nombre de joueurs, il y aura tout au plus trois expéditions. Les flèches désignent le tracé qu'elles empruntent, et peuvent être utilisées par tous les joueurs.
A son tour, un joueur poursuit l'expédition dans la direction de son choix, en ajoutant une flèche de la couleur de l'expédition qu'il a décidé de suivre. Il en oriente le tracé. La flèche doit être posée sur un trait reliant

deux points. Le joueur qui atteint un point rouge lors de la pose d'une flèche doit tirer une carte événement. Le joueur qui atteint un point vert dans les mêmes conditions peut rejouer. Le point bleu permet au joueur de recevoir trois nouveaux bons de voyage ou une carte « animal ». Le joueur, en versant un ou deux bons de voyage au meneur de jeu, peut selon les cas déplacer des pions-arrêts, échanger des cartes animaux, poser une seconde flèche, ou encore poser une flèche parallèlement à l'une de celles qui ont été posées (itinéraire en boucle). Chaque mission accomplie vaut un point. Le vainqueur est celui qui totalise le plus de points quand toutes les flèches sont posées.

commentaire :
Grand Safari s'adresse aux plus jeunes des joueurs. Sans être dénué de tactique, il faut bien dire qu'elle reste très limitée. Il faudra par exemple que le joueur transforme le parcours de l'expédition pour s'approvisionner en « bons de voyage », sans pour autant trop en modifier sa direction globale, faute de quoi, il risquerait de ne pas atteindre les animaux figurant parmi ses objectifs de mission.
Mais ce jeu a surtout une vocation pédagogique, celle de la prise de conscience de l'environnement et de la nécessité de sa protection. Sans doute le jeu fait-il partie des supports pour faire passer des idées auxquelles il faut convertir le plus possible de personnes. L'aspect ludique pâtit cependant pas mal de ces lectures « obligatoires » de cartes animalières.

en bref :
type de jeu : tactique ;
nombre de joueurs : 2 à 6 ;
présentation : 9/10 ;
clarté des règles : 9/10 ;
originalité : 6/10 ;
nous aimons : ♥
un peu.

GRAN
(Ravensburger)

matériel :
• un plateau de jeu en carton avec surimpression d'un réseau de points reliés par des lignes et aux quatre coins les royaumes de Tirad, Urgad, Galad et Elgad ;
• six pièces coniques en plastique de différentes couleurs représentant chacune un chevalier. Trois pions, représentant des « vies » (chacun en a trois) prennent place sous les cônes ;
• un anneau en métal, 4 anneaux noirs « carcans », 16 pierres-obstacles (en bois), 24 cartes-dragons, 24 sceaux de cités et 1 dé.

but du jeu :
celui des 3 à 6 joueurs qui parvient à ramener l'anneau magique dans trois cités différentes gagne la partie. Quand un joueur arrive dans l'une des cités avec l'anneau magique, il reçoit en guise de récompense un « sceau » de la cité.

le jeu :
chaque joueur reçoit un « chevalier » (cône) et trois pions « amulettes » (points de vie). Les chevaliers sont tous placés sur « la boule de cristal bleue du royaume de Galad », tandis que l'anneau magique (objectif) est placé sur celle du royaume de Tirad. Les cartes-dragons sont mélangées et disposées en pile.

A tour de rôle, chaque joueur déplace son chevalier d'un ou deux points sur le réseau. Cependant, il est interdit de passer au-dessus d'un point-dragon, d'une autre pièce ou d'une pierre-obstacle. Dès qu'un chevalier parvient sur la case occupée par l'anneau, celui-ci est pris et mis sur le cône. Le porteur de l'anneau peut passer par-dessus tous les obstacles, même les dragons. Lorsqu'un chevalier parvient sur une case occupée par un chevalier adverse, on considère qu'il l'attaque. La victoire est certaine et le chevalier attaqué est « banni ». Il est posé sur une case quelconque au choix de l'agresseur, qui à cette occasion perd une « amulette ». La partie prend fin quand un joueur parvient à réunir trois sceaux de villes différentes ou deux en parties rapides.

Le déplacement d'un chevalier sur une case-dragon déclenche un combat. La carte supérieure de la pile dragons permet de connaître la force de celui qui est rencontré. Le joueur lance un dé. Si le résultat est supérieur ou égal aux points indiqués sur la carte, le chevalier gagne le combat. Il peut alors rejouer et passer par-dessus tout obstacle. S'il perd, il recevra le « carcan noir » et perdra deux tours.

commentaire :
ce jeu de tactique et de hasard pour trois à six joueurs « à partir de 12 ans » est bien conçu, mais ne nous a pas follement passionnés. Peut-être faut-il ne pas connaître les jeux de rôle pour l'apprécier pleinement. L'âge de 12 ans pourrait, à notre sens, être ramené à 7 ou 8, les règles étant suffisamment accessibles. C'est un jeu simple sur le thème médiéval-fantastique, abondamment utilisé par d'autres jeux.
En revanche, pour qui n'a jamais pratiqué *Donjons & Dragons*, il apprend à tenir compte des premiers paramètres d'un personnage, notamment les points de vie et les capacités qui y sont ici associées (lorsque le chevalier n'a plus qu'une amulette sa force est réduite ; s'il n'en a plus, il ne peut attaquer d'autres chevaliers). Globalement, *Gran* nous semble être un bon jeu pour 8-12 ans n'ayant jamais pratiqué les jeux de rôle.



en bref :
type de jeu : tactique et hasard ;
nombre de joueurs : 3 à 6 ;
présentation : 9/10 ;
clarté des règles : 9/10 ;
originalité : 6/10 ;
nous aimons : ♥
un peu.

DRAGON ROAR
(Standard Games)

Après *Cry Havoc,* et *Siège,* Standard Games se lance dans le jeu de rôle avec, en prime, une première dans ce type de jeu. En ouvrant la boîte, on y découvre, en plus d'un matériel classique, une cassette ! La face A présente les règles parallèlement au livret et la face B propose un scénario en solitaire (au choix très, très restreints, il est vrai !) : on peut même y entendre un rock endiablé ! Précisons tout de suite, avant d'en dire plus, qu'humour et simplicité sont à l'honneur dans *Dragon Roar...*
Les joueurs peuvent incarner deux types de personnage, le guerrier ou le magicien : c'est tout ; le reste n'étant pas important. Il dispose tout de même de spécialités à développer.
Les aventures du type trésor — monstres — magie — trésor — monstres se déroulent dans un monde appelé « home » (maison) (sans aucun rapport avec E.T.), où se côtoient des monstres hétéroclites. On y trouve des animaux : serpent, araignée géante, chauve-souris ; des humanoïdes : gobelins, dragons et surtout, des hérissons de guerre(!), des hommes éléphants(!!) et des pingouins-tueurs(!!!). Au total, une vingtaine de monstres (animaux compris). Donc une faune réduite certes mais très spéciale. (Cette faune est par ailleurs disponible en figurines).
Le but des aventuriers est simple ; il leur faut acquérir, au fil des aventures, des points d'honneur pour augmenter leur niveau personnel. Ainsi au début, ils ne sont même pas une personne ; il leur faut atteindre le niveau 1 pour accéder à ce statut. Au niveau 7 et plus, ils se font appeler « votre honneur » ou



... « honorable untel ». Au niveau 9, ils sont rois mais sans royaumes ; toutefois, dignes de l'être.
Les règles sont simples et claires avec quelques points intéressants, comme celui de l'acquisition de connaissances. Le chapitre sur le combat et le mouvement est très précis et agrémenté de schémas très clairs. Le tout est d'une lecture facile, abondamment illustré et ne manquant pas d'humour.
Du point de vue matériel, c'est très réussi : tous les plans sont en couleurs, prédécoupés et à l'échelle ; une planche de pions couleurs sur carton fort représentent les monstres et personnages ; des feuilles de personnage et de monstres ; des feuilles de tableaux et un sachet de 6 dés en couleurs de 4 à 12 faces.
En résumé, ce jeu d'une présentation très professionnelle, s'adresse tout d'abord aux très jeunes pour sa simplicité ; ou à ceux qui veulent soit jouer « pas très sérieusement », soit parodier un certain jeu... Pour l'instant, le jeu est disponible en anglais, une version française est attendue... (diffusé par Jeux Actuels).

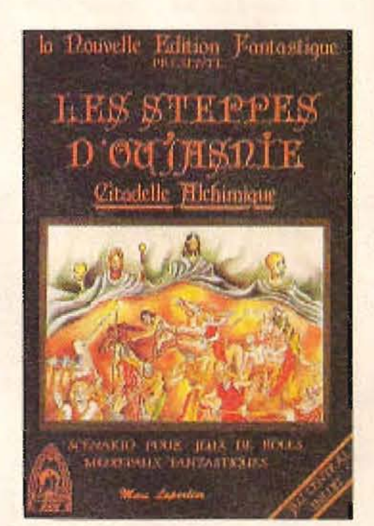
Fabrice Cayla.

THE HALLS OF THE DWARVEN KINGS
(Integrated Games)

C'est la première boîte d'une série, qui propose des modules pour jeux de rôle « médiéval-fantastique » (en particulier pour *D & D)*.
Ce module emmène les aventuriers dans des cavernes appartenant aux Nains, depuis bien longtemps. Le style du scénario est assez classique ; mais pourvu d'un décor riche, agrémenté de légendes.
Côté matériel, rien à dire. Tous les plans sont livrés prêt-à-jouer (signalons qu'il s'agit de ceux d'Endless games), et de nombreuses illustrations sur papier libre permettent au M.J. de situer précisément aux aventuriers le lieu où ils se trouvent, ou des endroits de rencontres. Les dessins ne sont pas d'une grande facture, mais suffisants pour se mettre dans l'ambiance.
Le M.J. dispose aussi d'un paravent, reprenant tous les plans et aides diverses, et décoré, côté joueurs, d'une représentation de l'entrée des cavernes. Signalons enfin que ce module est signé par la revue *Tortured soul;* son n° 6 présente d'ailleurs un scénario d'introduction.

LES STEPPES D'OUJASNIE
(N.E.F.)

C'est le titre du dernier module que nous propose la Nouvelle Edition Fantastique, signé par Marc Laperlier. Un scénario pour jeux de rôle « médiévaux-fantastiques » (type *AD & D, RQ, C & S)*, qui, comme les précédents se situe dans l'Ile de Rope ; monde qui au fil des livrets s'étoffe de plus en plus.
En premier lieu, notons la couverture en couleurs donnant à l'ensemble un air plus professionnel. Ce qui manquait dans les précédents modules.
En plus du scénario, vous trouverez un wargame classique sur plateau en couleurs, simulant une bataille « historique » sur l'Ile de Rope, à l'issue incertaine, pouvant changer bien des choses pour les royaumes.
Sans dévoiler l'histoire, nous pouvons dire que c'est dans cette atmosphère tendue que les aventuriers vont tenter de pénétrer les mystères de l'alchimie bien malgré eux, après un périple qui les mènera dans la Citadelle alchimique.
Signalons tout de suite que la moindre erreur sera fatale aux aventuriers qui risquent fort de ne pouvoir en sortir indemnes, et qu'ils auront intérêt à être expérimentés dans les arts magiques. Cela dit, l'aventure reste classique dans l'ensemble, amenant de bonnes idées dans les situations « magiques », mais manquant peut-être de situations « jeu de rôlesque ». Mais, ceci dépend en partie de



la manière dont votre M.J. mènera cette aventure.
Pour finir signalons une belle illustration de J.-C. Rodriguez représentant l'Ile de Rope. Le prix de vente : 55 F (prix conseillé) nous paraît très honnête pour la qualité.

LÉGENDES AU GRAND COMPLET

Pour ceux qui voudraient jouer à *Légendes des mille et une nuits* et qui ne possèdent pas *Légendes celtiques,* il est maintenant possible de se procurer les règles complètes de *Légendes,* de base et avancées réunies en un seul livret de 120 pages.
Quelques changements de la maquette ont permis d'intégrer les nombreux tableaux dans les chapitres concernés, ce qui n'était pas le cas auparavant. Pour cela, il a fallu supprimer quelques illustrations, mais rassurez-vous, très peu ! (119 F, un peu cher pour une réédition).

FORÊTS EN PLAN... ET TRISTES !

Une nouvelle boîte de la firme Endless games propose cette fois-ci au M.J. un décor « spécial forêt » en seize feuilles cartonnées, prêtes à découper, selon son scénario.
En plus des arbres vus d'en haut, on trouve des clairières, des chemins et même un cours d'eau. Une bonne idée au départ : le problème est qu'il est difficile de reconnaître une forêt ! Le vert choisi n'est pas spécialement agréable, et même plutôt palôt. Raté, dommage ! Espérons que les joueurs auront assez d'imagination et le M.J. assez de talent, pour se croire réellement dans une forêt aux couleurs éclatantes.

NOUS AVONS RECU...

- Go, revue française de go, n° 27, jan./fév. 85 : un grand match commenté : André Moussa face à Mark Gooskens à Londres.
- Vopaliec supplément jeux n° 10 et 11 : fanzine de Diplomatie et de jeux par correspondance. Association Vopaliec-SF, 26, square des Anciennes-Provinces, 49000 Angers. Tél. : (41) 68.40.15.
- Casus Belli n° 23 : un scénario pour James Bond... Super ; n° 24 : 13 jeux heroic fantasy au banc d'essai !
- Scrabblerama n° 73 et 74, décembre 84 et janvier 85 : mots disparus du PLI depuis 82, mais toujours admis. (96, bd Péreire. 75017 Paris).
- Tarot Infos n° 36 : classement national 84 et liste des arbitres officiels ; n° 37 : règlement des compétitions ; n° 38 : les rendez-vous 85. (F.F. de Tarot : 4, cours de Verdun, 69002 Lyon).

ECHECS ELECTRONIQUES: TURBOSTAR, PAS MAL



CONCHESS P, C, H, PAS SIMPLE

La performance décevante des *Conchess* à Aubervilliers ne doit pas être jugée trop sévèrement, car lors d'un tournoi disputé à Vitry deux mois plus tôt, l'un d'eux avait réalisé une meilleure performance que les autres ordinateurs engagés : *Super Constellation* et *Elite A/S 2*. Notre grille de tests est d'ailleurs à son avantage.

Conchess H est le meilleur dans 5 tests sur 9. C'est un programme extrêmement fort tactiquement et particulièrement rapide dans la résolution des problèmes. C'est un redoutable blitzeur, malgré des faiblesses stratégiques évidentes.

Quant à la signification des lettres P, C et H, elle n'est pas évidente. H est une cassette ultra-rapide, 4 mégahertz, mais très coûteuse, plus de 4 000 F. C est une cassette encore assez chère, 2 200 F, qui contient le nouveau programme et le microprocesseur. P est meilleur marché, 1 250 F, mais ne contient que le nouveau programme. Pour la faire marcher sur votre *Conchess*, il faut utiliser le microprocesseur de l'ancienne cassette et pour cela mettre hors circuit votre précédent programme, opération réalisable chez l'importateur ou dans une boutique très spécialisée (Librairie St-Germain ou Damier de l'Opéra à Paris).

En 1981, la firme de Hong-Kong, Scisys, n'était pas loin d'occuper la première place dans la hiérarchie des machines électroniques à jouer aux échecs grâce à son *Super System V*, conçu par l'équipe de David Levy. Mais celui-ci ne parvint jamais à améliorer ce programme et fut congédié par ses employeurs en 1983.

Les dirigeants de Scisys prirent alors un pari assez insensé : engager un très fort joueur d'échecs, mais programmeur presque débutant, pour concevoir leur nouveau produit de pointe. Et c'est ainsi que l'ancien champion du monde junior, le Maître International Julio Kaplan (ELO 2480) entra à leur service. 1983-1984 fut la traversée du désert pour Scisys. Le premier programme proposé par Kaplan : le *Président* était médiocre et marchait mal, il ne fut pratiquement pas vendu en France. Le suivant n'eut pas beaucoup plus de succès : le *Superstar*, malgré son nom se classait bien loin de la concurrence : *Super Constellation*, *Elite* et autre *Super 9*. Et pourtant Kaplan continuait à travailler et Scisys à avoir confiance.

Travail et confiance récompensés aujourd'hui par la sortie du *Turbostar* — encore un nom bien prétentieux ! — incontestablement le meilleur produit de la marque depuis quatre ans.

Le *Turbostar* est une machine à cases semi-sensitives, c'est-à-dire qu'il faut appuyer sur les cases (aux couleurs tristes : gris clair et gris foncé) pour enregistrer les coups. Mais il ne faut pas se fier aux apparences, *Turbostar* donne beaucoup de plaisir à ses utilisateurs grâce à la multiplicité de ses fonctions et surtout la qualité de son jeu. Pour ce dernier, notre grille (voir les diagrammes des tests dans *J & S* n° 23) est significative : il trouve les neuf, en général dans d'excellents temps, il est même le meilleur pour les tests 1, 5 et 6, donc très fort tactiquement.

Il a fait la preuve de ses qualités dans le grand tournoi semi-rapide d'Aubervilliers 1985, où il a pris la 141e place sur 495 avec 7 points sur 10, soit aussi bien que *Elégance Challenger*, 131e avec également 7 points sur 10, moins bien que le *Super Constellation* qui réalise le super exploit de prendre la 28e place avec 9 points sur 11, mais mieux que les *Conchess H* (242e, 6 points sur 10) et C (204e, 6,5 points sur 10).

Turbostar est proposé au prix raisonnable de 2 990 F ; il intéressera les bons joueurs qui trouvent *Super Constellation* trop cher...

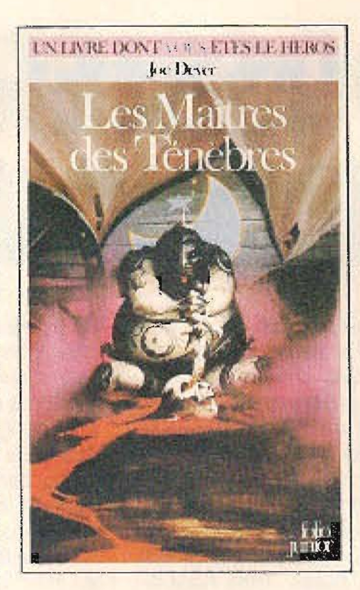
Pierre Nolot

	Superstar	Turbostar	Conchess 1	Conchess P et C	Conchess H	Rappel du meilleur
Diag. 1	1 s	0 s	1 s	1 s	0 s	Chess Super 9 de luxe Constellation 3.6 Super Constellation Elégance : 0 s
Diag. 2	9 s	4 s	12 s	2 s	1 s	Grand Master Constellation 3.6 Super Constellation : 2 s
Diag. 3	36 min 18 s	10 min 40 s	21 min 40 s	41 s	20 s	Super Constellation 2 min 1 s
Diag. 4	11 s	4 s	18 s	2 s	1 s	Constellation 3.6 Super Constellation Elégance : 1 s
Diag. 5	36 s	4 s	X	37 s	18 s	Super Constellation : 10 s
Diag. 6	X	57 s	X	1 min 57 s	58 s	Elegance : 3 min 4 s
Diag. 7	X	3 min 55 s	2 min 50 s	X	X	Super Constellation : 1 s
Diag. 8	1 min 47 s	1 min 47 s	30 s	4 s	2 s	Super Constellation : 9 s
Diag. 9	30 min	10 min	X	3 min 4 s	1 min 30 s	Super Constellation : 2 min 52 s

X signifie que la machine n'a pas trouvé le coup en une heure.

LE HÉROS C'EST VOUS !

Fort du succès de la collection « Un livre dont vous êtes le héros », Gallimard agrandit son catalogue de livres-jeux, en sortant six nouveaux titres disponibles depuis fin février.
Trois de ceux-ci sont toujours signés Livingstone ou Jackson et utilisent le même principe de règle. Il s'agit du *Manoir de l'enfer,* maison maléfique où vous devez vous réfugier, après une panne de votre voiture (cela se passe à notre époque, ce qui change un peu). De *La sorcière des neiges,* que vous affronterez dans les célèbres Cavernes de Crystal ; et du *Marais aux scorpions,* où vous vous enfoncerez dans un labyrinthe marécageux aux multiples dangers...
Le quatrième est signé J. Thomson et M. Smith et utilise les mêmes règles que ceux de Livingstone ou Jackson. Vous aurez la mission de détruire le fameux *Talisman de la mort,* tout en faisant face aux serviteurs du Prince de l'ombre.



Les deux derniers sont signés J. Dever pour le texte et G. Chalk pour les illustrations ; ils présentent des règles différentes, dont une très appréciable pour ceux qui veulent jouer tout en se déplaçant. Il n'y a pas de lancer de dé, celui-ci étant résolu par une table de hasard, où vous n'aurez qu'à pointer un doigt ou votre crayon (sans regarder, bien entendu).
Les histoires de ces deux volumes se passent sur le même monde, où votre héros, originaire du Royaume de Summerland, et initié par les moines Kaï à certaines techniques du guerrier, devra combattre les maîtres des ténèbres pour sauver son royaume.
Voici donc les deux premières aventures des seigneurs Kaï, intitulées *Les maîtres des ténèbres,* et *La traversée infernale.* Encore bien des nuits blanches et pas seulement pour les juniors... !

F. C.

LES ACCESSOIRES DE CTHULHU

• Sous réserve, Jeux Descartes devrait avoir édité pour mars le paravent de M.J. pour *L'Appel de Cthulhu :* il y aura en plus des tableaux et aides pour *Le gardien des arcanes,* une dizaine de feuilles de personnages et un petit module prêt-à-jouer.
• Toujours pour *L'Appel du Cthulhu,* des figurines seront bientôt disponibles. Elles seront présentées sous « blister » de trois figurines. Au total 12 blisters différents.

MINI-FORMAT POUR L'ULTIME ÉPREUVE

Dans notre précédent numéro, nous vous avions annoncé la parution des scénarios 6 et 7 pour *L'Ultime Epreuve (Le chemin des ermites et Le périple intérieur)* et le nouveau format que Jeux Actuels inaugurait (15 × 21 cm). C'est maintenant au tour des précédents scénarios 2 et 3 *(Le palais du temps et Le labyrinthe magique)* de ressortir sous cette nouvelle présentation, faisant ainsi peau neuve pour leur réédition (environ 50 F).

ÉCHECS : LE DOSSIER DU MATCH TRONQUÉ

Le propre du scandale est de faire beaucoup de bruit... pendant peu de temps. Loin de l'échiquier, les passions se sont éteintes aussi vite qu'elles s'étaient enflammées. L'heure est à présent venue d'essayer de comprendre ce qui s'est passé. Versés au dossier, le calendrier de « l'affaire » et les commentaires de joueurs prestigieux, mais aussi le film technique du match, analysé par Nicolas Giffard.
Mais on ne pourra clore le débat sans s'être interrogé sur l'avenir d'un championnat du monde d'échecs. Nous vous livrons nos suggestions... A vous de juger.



Septembre 1984 : commence un championnat du monde qui s'annonce passionnant. Deux authentiques champions vont s'affronter et, pour la première fois depuis de longues années, le match paraît devoir être préservé des tensions politiques. Novembre : première surprise. Karpov écrase son adversaire et, à un point de la victoire, le match semble terminé (notre dernier numéro). Pourtant, au contraire, il s'enlise alors dans les parties nulles. Puis Kasparov se met à gagner. Février : quand enfin l'affrontement s'annonce passionnant...

LE SCANDALE

• Vendredi 8 février :
Kasparov remporte sa 48e partie et marque son troisième point. On dit Karpov très fatigué. Certaines rumeurs font même état de dépression.

• lundi 11 février :
contre toute attente, Kasparov prend un *time out*. A ce stade du match, chaque joueur avait droit de demander à son gré un *time out* (le report d'une partie) toutes les huit parties. Les avis sont partagés sur l'opportunité de cette décision. Certains jugent qu'il fallait maintenir le champion du monde sous pression ; d'autres pensent au contraire que Kasparov utilise intelligemment la même stratégie que son adversaire après une victoire et qu'il « le laisse mariner ».

• lundi dans la nuit :
le président de la Fédération Internationale des Echecs, Campomanès, débarque à Moscou. Il a interrompu un voyage aux Emirats Arabes Unis.

• mercredi 13 février :
les organisateurs du match annoncent le repport de la partie pour « raisons techniques ». Une source proche de l'organisation annonce que la décision a été prise par Campomanès lui-même.

• jeudi 14 février :
l'un des cinq vice-présidents de la FIDE, l'Autrichien Jungwirth propose, de Vienne, d'interrompre le match, et de déclarer Karpov, champion du monde.

• vendredi 15 février :
Campomanès annonce devant 300 journalistes et le tout Moscou des échecs l'annulation du championnat du monde et sa reprise en septembre à 0-0. *« Les deux joueurs ont épuisé leurs ressources physiques et psychologiques ».* Cette décision sans précédent est accueillie en silence et tout semble devoir se terminer, quand Karpov (qui n'était pas présent au début de la conférence de presse) apparaît et se déclare prêt à jouer *« dès lundi ».* Il justifie son apparition surprise pour *« mettre fin aux rumeurs sur son état de santé ».* Selon les reporters sur place, Karpov est pâle et a les yeux rougis.

Kasparov qui s'est pris la tête dans les mains pendant la déclaration du président explose soudain : *« M. le président, qu'est-ce que tout ce show, cette comédie, cette mise en scène ? Pour la première fois dans le match, j'ai, disons 25 à 30 % de chances de gagner. Ceux qui ont pris cette décision veulent me priver d'une éventuelle victoire. Tout cela n'est qu'une bouffonnerie. »*

L'ambiance devient houleuse ; le président invite alors les deux joueurs à le suivre 10 minutes dans une salle voisine.

Ce « match à trois » durera une heure et demie. Seul Karpov accompagne le président Campomanès à la sortie. Il *« approuve »* la décision, et Kasparov a *« maintenu »* sa critique, précise le Philippin. Kasparov ne cache pas sa rage aux reporters en coulisses. *« C'était une décision officielle, je devais obéir ».*

Campomanès affirme que son amitié pour Karpov n'a pas influencé sa décision et *« qu'à match exceptionnel, décision exceptionnelle ».*

• samedi 16 février :
le cortège des réactions commence.

L'agence TASS approuve l'annulation du championnat du monde et publie une déclaration de l'arbitre du match le Yougoslave Gligoric qui justifie l'arrêt du match. *« Les deux joueurs sont fatigués et c'est dans l'intérêt des deux grands maîtres et des échecs. »*

Les spécialistes américains considèrent l'annulation, comme *« scandaleuse ».* La fédération américaine est *« atterrée ».* Le grand-maître Lev Albur (ex-Soviétique) juge honteuse la décision de Campomanès. *« Ce match est le plus mauvais et le plus écœurant de toute l'histoire du jeu ».*

Les spécialistes soulignant *« l'absurdité »* du règlement et le grand-maître Ljubojevic est *« choqué par cette décision inouïe ».*

Boris Spassky, en tournoi à Reyjkjavik, *« s'étonne »* (...) *« La décision de Campomanès, dont on sait qu'il est un ami personnel de Karpov, est un produit typique de la paranoïa des échecs ».* Il ajoute, ironique : *« je connais bien la tension d'un championnat du monde, cette fois, on pouvait même envisager une issue à l'hôpital. Karpov et Kasparov sont tous deux communistes, même si le premier est mieux coté que le second ».* Il n'exclut pas *« une*



photo Tass

7 septembre: conférence de presse avant le début du match. A g. du speaker, Campomanès, président de la FIDE et Karpov. A dr., le ministre soviétique de la Culture et Kasparov. Pensent-ils encore, comme le proclame fièrement au-dessus d'eux la devise de la FIDE, «nous sommes une humanité unie»?

cabale russe, Kasparov n'étant pas d'origine russe comme Karpov».

• dimanche 17 février:

dans une interview au quotidien *Sovietski Sport*, Campomanès déclare que Kasparov *«s'est incliné»*. C'est la première déclaration publiée dans la presse soviétique qui laisse clairement entendre que Kasparov n'a pas accepté de gaieté de cœur l'annulation. *La Pravda* du même jour parle d'un cas de *«force majeure»* (en français dans le texte).

• lundi 18 février:

l'arbitre du match déclare à Moscou que l'annulation du match a été faite sur la demande de la Fédération soviétique. Les doutes se lèvent peu à peu, et il semble bien que la Fédération soviétique ait largement fait pression sur le président de la FIDE.

• mardi 19 février:

Karpov demande par écrit au président de la FIDE une reprise *«aussitôt que possible du match»* (...) *«Je suis sûr que des millions d'amateurs ne sont pas satisfaits du fait que la compétition n'ait pas été achevée».*

Aux yeux des observateurs, la réaction n'est pas sans rapport avec les réactions négatives à l'étranger.

«Je suis profondément convaincu que la situation présente a causé un tort aux échecs sans parler de ma réputation sportive et publique considérée comme irréprochable. Malheureusement, certaines déclarations publiques du challenger ont conduit à cela.»

Evoquant une intervention de sa Fédération, Karpov ajoute: *«Elle n'avait pas proposé d'arrêter le match mais seulement de le suspendre afin que les personnes concernées* (par le championnat) *aient la possibilité de se reposer».*

Le président de la Fédération française d'échecs, Jacques Lambert, met en cause l'objectivité de *«l'ensemble de la presse* et plus particulièrement *sa source unique à Moscou».*

«J'ai l'impression qu'il y a à Moscou quelqu'un d'hostile à Campomanès qui centralise l'information sur les échecs». (sic!)

«A priori, l'idée d'arrêter et d'annuler un match en cours me paraît incompatible avec la pratique de notre jeu». Il estime cependant que *«nous manquons d'informations exactes»*. Selon lui, en arrêtant le match, M. Campomanès *«n'a pas répondu à un désir plus ou moins politisé qui aurait pu être présenté par les Soviétiques».*

• mercredi 20 février:

à Belgrade, l'ancien vice-président de la FIDE, Bozidar Kazic estime que la décision de Campomanès est *«sans appel»*. Les règlements ne donnent pas la possibilité aux joueurs de faire appel ni contre les décisions du président de la FIDE, ni contre le congrès de la FIDE. C'est pourquoi la demande de l'actuel champion du monde *«n'a pas de perspective réelle»*. Il précise toutefois que si les joueurs ne peuvent faire appel *«c'est parce que les règlements ne prévoient pas non plus l'interruption, la reprise ou l'annulation du match».*

Karpov persiste et signe. Dans une interview à l'AFP, il se déclare prêt *«à reprendre le jeu dès vendredi. M. Campomanès m'a lésé de mes droits alors que je menais 5-3.* Le champion *«s'inscrit en faux contre les affirmations de la presse occidentale»*, selon lesquelles la décision de Campomanès aurait été prise à l'instigation de la Fédération soviétique. Il dément les rumeurs sur son état de santé: *«Je n'ai perdu que quatre kilogrammes depuis le début alors que dans les précédents championnats, j'avais perdu respectivement 5,5* (Baguio) *et 5 kg* (Merano)*».*

Karpov a néanmoins critiqué son adversaire, estimant qu'il *«n'avait pas été sincère»* lors de la conférence de presse de vendredi dernier. *«Si Kasparov souhaite vraiment reprendre le combat, il devrait publier une déclaration en ce sens»*. Karpov reconnaît toutefois la supériorité de Kasparov dans la 48e partie, tout en estimant qu'il aurait pu obtenir la nulle. Il conclut: *«J'attends une réponse du président de la FIDE».*

• mardi 26 février:

de Manille, le président de la FIDE, Campomanès, déclare que le match se rejouera en 24 parties à partir du 2 septembre à Moscou... où à Londres (?)

Le congrès de la FIDE qui se tiendra en août prochain en Autriche fixera le règlement de ce nouveau match. C.B.

LE FILM DU MATCH

Présentons brièvement les protagonistes:

• Anatoly Karpov, né en 1951, est champion du monde depuis 1975. Challenger de Robert Fischer, il obtint son titre suite au forfait de ce dernier. Karpov défendit deux fois victorieusement sa couronne: en 1978 à Baguio (Philippines) en battant Victor Kortchnoy par 6 victoires à 5, et en 1981 à Mérano (Italie) par 6 à 2 contre le même adversaire. Classement Elo au début du match de Moscou: 2705.

• Garry Kasparov, né en 1963, est parvenu à se hisser jusqu'à Karpov en franchissant les obstacles suivants: l'Interzonal de Moscou 1982 qu'il remporta, Alexandre Beliavsky (URSS) qu'il battit par 6-3 en quart de finale des candidats, Victor Kortchnoy (Suisse) par 7-4 en demi-finale, et enfin le vétéran Vassily Smyslov (URSS) par 8,5-4,5 en finale des candidats. Classement Elo au début du match: 2715.

La plupart des pronostiqueurs prévoyaient un match très long, car les deux joueurs ne perdent généralement pas plus de cinq parties par an. Ils ne s'étaient rencontrés que trois fois avant ce match, les trois parties se soldant par la nullité. Tout comme le classement Elo, une légère préférence des spécialistes allait au challenger. Pour la première fois de sa carrière, Karpov n'était donc pas donné favori.

Septembre noir pour Kasparov

Après une première partie équilibrée et une nulle en 36 coups sur proposition de Kasparov, ce dernier fit «flamber» l'échiquier en prenant de gros risques dans la seconde partie. Pressé par le temps, Karpov manqua le gain au 40e coup. Nouvelle nulle.

• 17 septembre, 16e coup de la troisième partie:

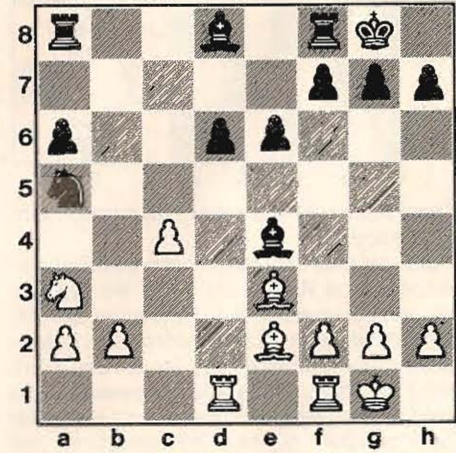


Diagramme 1: *blancs = Karpov; noirs = Kasparov.*

Après 50 (!) minutes de réflexion sur cette position, le challenger se décida à sacrifier un pion, espérant ainsi activer suffisam-



Garri le brillant...

ment ses pièces pour contre-attaquer les pions blancs a2 et b2. Le grand-maître Taïmanov déclarera après la partie : *« Cela aurait marché contre n'importe quel joueur, mais pas contre le champion du monde ! »* En effet la technique précise, glacée, de Karpov va faire merveille : **16. ...d5 ; 17.f3 !, Ff5 ; 18.c × d5, e × d5 ; 19. T × d5, Fe6 ; 20.Td6, F×a2 ; 21.T×a6, Tb8 ; 22.Fc5, Te8 ; 23.Fb5 !, Te6 ; 24.b4, Cb7 ; 25.Ff2, Fe7 ; 26.Cc2, Fd5 ; 27.Td1 !, Fb3 ; 28.Td7 !, Td8** (28. ...F×c2 ; 29.T×e6 !, et 30. T×e7) ; **29. T×e6 !, T×d7 ; 30.Te1, Tc7 ; 31.Fb6 !** et Kasparov abandonna la lutte, car après 31. ... T×c2 ; 32.T×e7, Cd6 ; 33.Td7 il eût trop perdu de matériel.

• 26 septembre, sixième partie, position à l'ajournement :

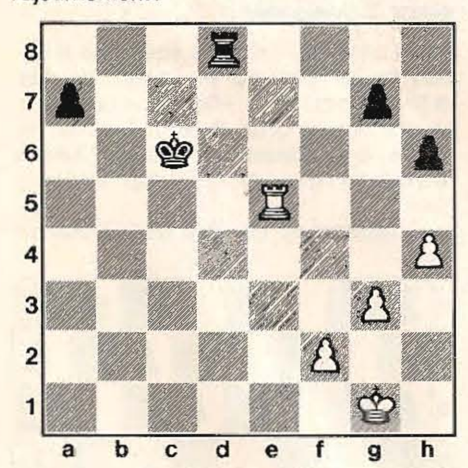


Diagramme 2 : *blancs = Kasparov ; noirs = Karpov.*

Après un milieu de partie riche en rebondissements, où Karpov dut subir les assauts de son adversaire et faire preuve de son sang-froid coutumier, le combat a transposé dans une finale de Tours. Les noirs ont l'avantage, grâce à la possession d'un pion « passé éloigné » sur a7. Inutile de dire que pendant la nuit d'interruption, les équipes d'analystes (et les joueurs eux-mêmes sans doute) furent à l'ouvrage. Malgré une farouche résistance, Kasparov s'inclina pour la deuxième fois : **42. ...Ta8 !** (le « coup sous enveloppe », dernier coup de la séance de jeu que le joueur n'effectue pas sur l'échiquier, mais note en code sur sa feuille de partie, laquelle est glissée dans une enveloppe remise à l'arbitre. L'adversaire ne connaît donc pas ce coup) **43.Ta5, Rb6 ; 44.Ta2, a5 ; 45.Rf1, a4 ; 46.Re2, Rc5 ; 47.Rd2, a3 ; 48.Rc1, Rd4 ; 49.f4, Re4 ; 50.Rb1, Tb8+ ; 51.Ra1, Tb2 ! ; 52.T×a3, T×h2** (le pion passé de Karpov a, comme un aimant, attiré les forces adverses à sa surveillance. Le champion du monde gagne maintenant sur l'autre aile) ; **53.Rb1, Td2 ! ; 54.Ta6, Rf5 ; 55.Ta7, g5 ; 56.Ta6, g4 ; 57.T×h6, Tg2 ; 58.Th5+, Re4 ; 59.f5, Tf2 ; 60.Rc1, Rf3 ; 61.Rd1, R×g3 ; 62.Re1, Rg2 ; 63.Tg5, g3 ; 64.Th5, Tf4. 65.Re2, Te4+ ! ; 66.Rd3, Rf3 ; 67.Th1, g2 ; 68.Th3+, Rg4 ; 69.Th8, Tf4 ; 70.Re2, T×f5** et Kasparov abandonna. Une finale d'anthologie.

• vendredi 28 septembre. Changement d'ouverture : Karpov renonce à l'ouverture du pion-roi et choisit de pousser le pion de la Dame. Pour la première fois du match, l'énorme préparation théorique se fait sentir. Dès le 14ᵉ coup de la partie, Karpov surprend son adversaire par une nouveauté dans la Défense Tarrasch. Kasparov dépense alors presque une heure pour ses 14ᵉ et 15ᵉ coups, et se retrouve bientôt en « zeitnot » (en crise de temps) pour effectuer les quarante coups réglementaires. Même un champion de sa trempe n'est alors pas à l'abri d'une bévue :

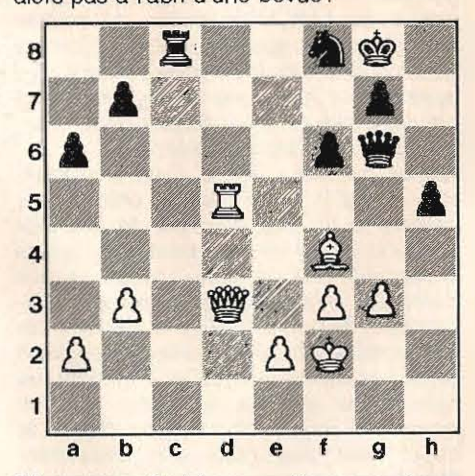


Diagramme 3 : *blancs = Karpov ; noirs = Kasparov.*

Ici la majorité des « petits » joueurs aurait modestement échangé les Dames, et ils auraient eu raison ! Kasparov voulut plus pour finalement se retrouver avec... beaucoup moins : **35. ...Tc2? ; 36.De3 !** (menaçant 37.Td8 avec un clouage mortel sur le Cavalier noir, ce qui explique le piteux come-back qui suit), **Tc8 ; 37.De7, b5 ; 38.Td8 !, T×d8 ; 39.D×d8, Df7 ; 40.Fd6 !, g5 ; 41.Da8, Rg7 ; 42.D×a6 abandon.**

Trois à zéro pour Karpov dès la fin du mois de septembre ! Si la bonne forme du champion du monde transparaissait à l'évidence, l'excès d'optimisme du challenger l'avait bien aidé. Un peu comme quand Borg guettait une montée à la volée mal préparée pour placer un de ses redoutables passing-shots, Karpov utilisait magnifiquement son arme principale : la patience.

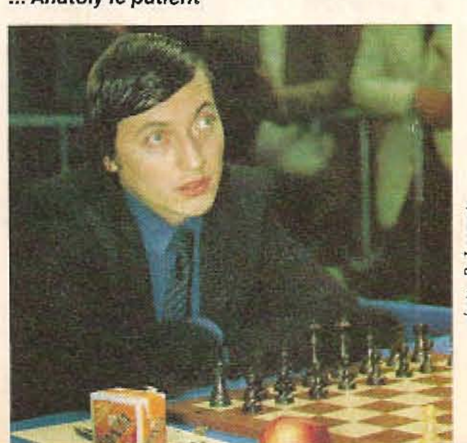
Octobre : pas de révolution, Karpov confirme son emprise

Le mois commence comme le précédent s'était terminé, par une superbe démonstration technique de Karpov. Ses victimes s'accordent sur un point : moins il y a de pièces sur l'échiquier et plus Karpov est redoutable. Cela est manifeste dans la neuvième partie commencée le 5 octobre et terminée le lendemain. Après avoir « torturé » son adversaire par une pression continue sur son pion central isolé, Karpov va provoquer des échanges en cascades pour entrer dans une fin de partie avantageuse avec un Cavalier bien supérieur à un Fou noir qui « tape » dans le vide. L'extraordinaire 47.Cg2 !! (voir *Jeux et Stratégie nᵒ 31*) restera dans l'histoire.

blancs = Karpov ; noirs = Kasparov. Défense Tarrasch

1.d4, d5 ; 2.c4, e6 ; 3.Cf3, c5 ; 4.c×d5, e×d5 ; 5.g3, Cf6 ; 6.Fg2, Fe7 ; 7.0-0, 0-0 ; 8.Cc3, Cc6 ; 9.Fg5, c×d4 ; 10.C×d4, h6 ; 11.Fe3, Te8 ; 12.Db3, Ca5 ; 13.Dc2, Fg4 ; 14.Cf5, Tc8 ; 15.Fd4 (Karpov joua 15.Cxe7+ dans la 7ᵉ partie), **Fc5 ; 16.F×c5, T×c5 ; 17.Ce3, Fe6 ; 18.Tad1, Dc8 ; 19.Da4, Td8 ; 20.Td3, a6 ; 21.Tfd1, Cc4 ; 22.C×c4, T×c4 ; 23.Da5, Tc5 ; 24.Db6, Td7 ; 25.Td4, Dc7 ; 26.D×c7, Td×c7 ; 27.h3, h5 ; 28.a3, g6 ; 29.e3, Rg7 ; 30.Rh2** (« La stratégie est l'art de savoir quoi faire quand il n'y a rien à faire ! » disait le poète Xavier Tartacover), **Tc4 ; 31.Ff3, b5 ; 32.Rg2, T7c5 ; 33.T×c4, T×c4 ; 34.Td4 ! Rf8 ; 35.Fe2, T×d4 ; 36.e×d4, Re7 ; 37.Ca2, Fc8 ; 38.Cb4, Rd6 ; 39.f3, Cg8 ; 40.h4, Ch6 ; 41.Rf2, Cf5 ; 42.Cc2, f6** (le coup sous enveloppe) ; **43.Fd3, g5 ; 44.F×f5 !, F×f5 ; 45.Ce3, Fb1 ; 46.b4, g×h4? 47.Cg2 !!, h×g3+ ; 48.R×g3, Re6 ; 49.Cf4+, Rf5 ; 50.C×h5, Re6 ; 51.Cf4+, Rd6 ; 52.Rg4, Fc2 ; 53.Rh5, Fd1 ; 54.Rg6, Re7** (Kasparov abrège ainsi ses souffrances mais sa position n'est pas défendable même avec 54... F×f3) ; **55.C×d5+, Re6 ; 56.Cc7+, Rd7 ; 57.C×a6, F×f3 ; 58.R×f6, Rd6 ; 59.Rf5, Rd5 ; 60.Rf4, Fh1 ; 61.Re3, Rc4 ; 62.Cc5, Fc6 ; 63.Cd3, Fg2 ; 64.Ce5+, Rc3 ; 65.Cg6, Rc4 ; 66.Ce7, Fb7 ; 67.Cf5, Fg2 ; 68.Cd6+, Rb3 ; 69.C×b5, Ra4 ; 70.Cd6** abandon : 4-0 !

... Anatoly le patient



photos R. Lecomte

Comme on pouvait s'en douter Kasparov renonça par la suite à employer la Défense Tarrasch, pourtant sa défense favorite. Pour « tenir » avec les noirs, il revint à plus de classicisme avec le « Gambit Dame », l'ouverture que l'on retrouve le plus souvent dans les finales de championnat du monde, et ce, depuis le début du siècle.
Onze parties nulles suivirent au cours de ce mois d'octobre.
Il fallut attendre la seizième partie pour voir enfin Kasparov posséder une chance réelle de victoire :

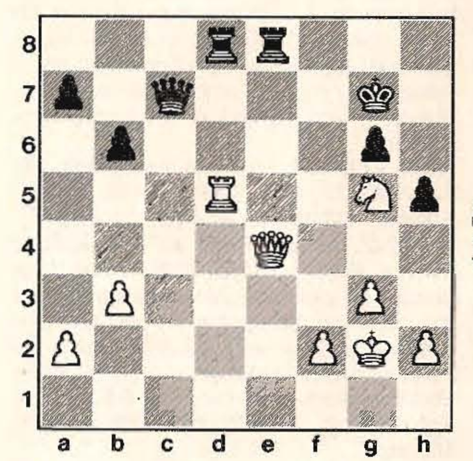


Diagramme 4 : *blancs, Kasparov ; noirs, Karpov.*
En sacrifiant la qualité (Tour contre Cavalier), le challenger avait réussi à dénuder le Roi noir et obtenu une puissante attaque. Les grands-maîtres présents (et sans doute aussi quelques amateurs parmi le public) virent le meilleur coup dans cette position : **30.Ce6+!, T×e6 ; 31.Dd4+!** (et non 31.D×e6 ?? Db7! et la Tour blanche est capturée, ce qui dissuada sans doute Kaspavov qui ne vit pas 31.Dd4+!) suivi de 32.T×d8 et les noirs n'auraient eu aucune compensation pour la perte d'un pion.
La dernière partie du mois (vingtième du match) vit un curieux incident se produire :

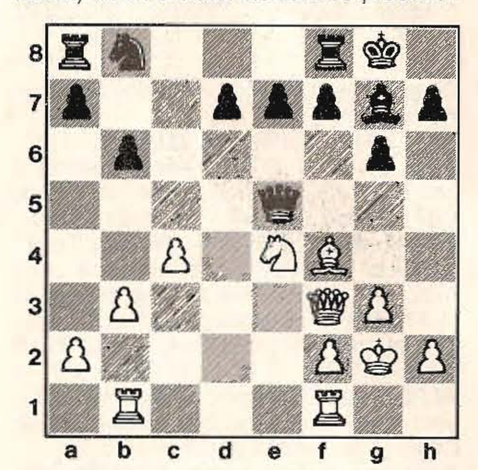


Diagramme 5 : *blancs = Kasparov ; noirs = Karpov.*
A ce stade de la partie, les spectateurs de la Salle des Colonnes virent les deux joueurs se serrer la main puis le préposé au tableau d'affichage inscrire « 1-0 » (victoire des blancs). Ils applaudirent alors à tout rompre, mais le silence revint très vite car le même préposé changea le panneau pour inscrire « 1/2-1/2 » ! Le brave homme croyait en effet que Kasparov avait une position gagnante car, après un départ de la Dame noire, il suit 16.Cf6+ puis 17.D×a8 gagnant la qualité. En fait Kasparov venait de proposer le partage du point à son adversaire, qui l'accepta, car après **15. ...De6! ; 16.Cf6+, F×f6 ; 17.D×a8, Cc6 ; 18.Db7, g5!** les noirs ont une initiative puissante qui compense le déficit matériel. Curieux quand même !

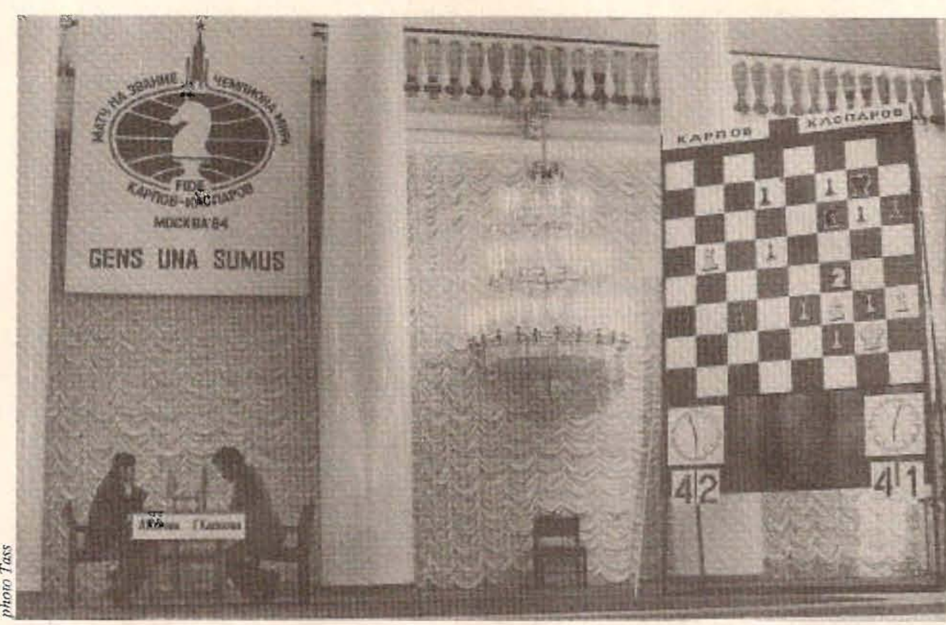


photo Tass

Le décor grandiose mis en place pour le début du match pouvait-il laisser prévoir sa lamentable fin ?

Novembre : Karpov toujours, mais les spectateurs se morfondent

« Quand on suit un championnat du monde d'échecs, la nulle c'est le pain quotidien et la victoire c'est la brioche ». Patrick Séry, journaliste, sur *France Inter,* vendredi 15 février.
Avec un Kasparov ne pouvant plus se permettre le moindre risque et un Karpov fidèle à sa politique d'attente commencèrent à s'aligner des nulles sans saveur. Par exemple la 24ᵉ partie :
blancs = Kasparov ; noirs = Karpov. Partie anglaise.
1.Cf3, Cf6 ; 2.c4, c5 ; 3.Cc3, Cc6 ; 4.d4, c×d4. 5.C×d4, e6 ; 6.g3, Db6 ; 7.Cb3, d5 ; 8.c×d5, C×d5 ; 9.Fg2, C×c3 ; 10.b×c3, Fe7 ; 11.0-0, 0-0 ; 12.Fe3, Dc7 ; 13.Cd4, Td8 ; 14.Da4, Fd7 ; 15.C×c6, F×c6 ; 16.F×c6, b×c6 ; 17.c4 Nulle sur proposition de Kasparov. Tous ces coups auraient un certain intérêt s'ils n'avaient déjà été joués l'année précédente entre deux joueurs yougoslaves, Cvetkovic et Gligoric !
Il fallut attendre le 23 du mois pour avoir droit à la brioche annoncée. Pourtant l'ouverture, soporifique à souhait, ne le laissait guère présager. Karpov, main de fer dans un gant de velours, commença de mystifier son adversaire dans la position suivante :

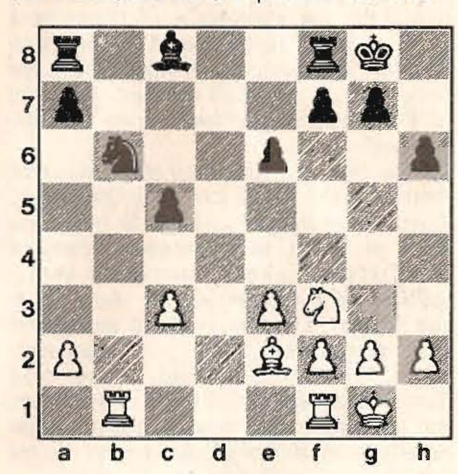


Diagramme 6 : *blancs = Karpov ; noirs = Kasparov.*
17. Tfc1!! (les deux points d'exclamation n'illustrent pas tant la force du coup en lui-même, que la façon dont Karpov anticipe les manœuvres qui vont suivre. Et puis, le coup est d'autant plus beau qu'il paraît inconsistant), **Fb7 ; 18.Rf1, Fd5 ; 19.Tb5!, Cd7 ;** (si 19....F×a2? ; 20.c4! suivi de 21.Tc2 qui capture le Fou aventuré) ; **20.Ta5!, Tfb8 ; 21.c4!, Fc6 ; 22.Ce1!** (seulement maintenant apparaît la force des coups faussement cotonneux du champion du monde : le pion c5 est en perdition), **Tb4 ; 23.Fd1, Tb7 ; 24.f3, Td8 ; 25.Cd3, g5 ; 26.Fb3, Rf8 ; 27.C×c5, C×c5 ; 28.T×c5, Td6 ; 29.Re2, Re7 ; 30.Td1, T×d1 ; 31.R×d1, Rd6 ; 32.Ta5, f5 ; 33.Re2, h5 ; 34.e4, f×e4 ; 35.f×e4, F×e4 ; 36.T×g5, Ff5 ; 37.Re3, h4 ; 38.Rd4, e5+ ;**

39.Rc3, Fb1 ; 40.a3, Te7. La partie fut ajournée dans cette position et Karpov, lentement mais sûrement, mit vingt coups le lendemain pour mettre en valeur son pion de plus et contraindre son adversaire à l'abandon : 5-0 !

Après cette victoire, on eut droit au premier esclandre provoqué par la Fédération soviétique d'échecs. Celle-ci déclara tout bonnement que si Karpov en « finissait » rapidement avec ce match, il viendrait renforcer son équipe aux Olympiades d'échecs. Un beau tollé, notamment de l'équipe des USA, accueillit cette nouvelle. En effet les équipes des Olympiades ne peuvent en aucun cas être modifiées en cours de compétition.

Il faut ici rendre hommage au jeune Garry Kasparov qui, devant une telle adversité (mené 5-0 et maintenant officiellement convaincu que sa Fédération souhaitait qu'il perde) ne perdit jamais son moral de lutteur et crut toujours en sa chance, si mince soit-elle !

Décembre : une première, Kasparov gagne une partie contre Karpov !

Brouhaha dans les rangs des spectateurs de la Salle des Colonnes le 1er décembre à la fin de la 29e partie : après moins d'une heure de jeu et seulement treize coups, les deux joueurs signaient la paix. De quoi faire hurler le slogan bien connu : « Remboursez ! »

On crut bien que Kasparov allait connaître l'humiliation d'un 6-0 lors de la 31e partie. Karpov joua magnifiquement le milieu de partie et trouva sa récompense dans le gain d'un pion. Le challenger parvint alors à suffisamment compliquer sa tâche pour que Karpov se retrouve avec seulement trois minutes de réflexion pour jouer cinq coups. Curieusement fébrile, le champion du monde accepta alors l'offre de nullité de son adversaire. Les témoins affirment que Karpov semblait visiblement énervé de ne pas avoir su concrétiser son avantage.

L'« événement » eut lieu le 13 décembre :

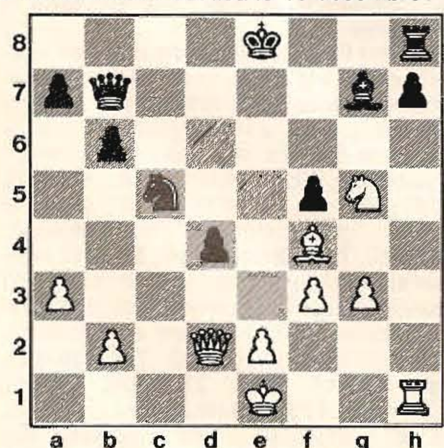


Diagramme 7 : *blancs = Kasparov ; noirs = Karpov.*

Au moment où il commençait à se sortir d'une position difficile, Karpov se montre humain : il craque ! Au lieu de jouer le simple 25. ...h6 qui évite la perte d'un pion, il choisit **25. ... Dd5?** et dut s'incliner après **26.T×h7, T×h7. 27.C×h7, Db3 ; 28.Fd6, Ce6 ; 29.Cg5, Fh6 ; 30.Ff4, F×g5 ; 31.F×g5, C×g5 ; 32.D×g5, D×b2 ; 33.D×f5. Dc1+ ; 34.Rf2, De3+ ; 35.Rf1, Dc1+ ; 36.Rg2, D×a3 ; 37.Dh5+!, Rd7 ; 38.Dg4+, Rc6 ; 39.D×d4, b5 ; 40.g4, b4 ; 41.g5.** Score : 5-1.

Kasparov avait dû attendre trois mois et 32 parties d'échecs pour enfin en gagner une ! Rien d'autre de notable en ce mois de décembre, si ce n'est que les journalistes d'échecs furent les premiers à se douter du décès du maréchal Oustinov, puisque la prestigieuse Salle des Colonnes fut réquisitionnée le 21 décembre pour cause d'obsèques nationales.

Janvier : Karpov refuse de déménager et faiblit nettement

Les organisateurs moscovites demandent aux joueurs de quitter la Salle des Colonnes pour aller continuer le match dans un hôtel de la périphérie de Moscou si le match n'est pas terminé le 7 janvier. Karpov refuse et demande à pouvoir disposer de la Salle des Colonnes jusqu'à la fin du mois. Il obtient gain de cause et montre ainsi son poids politique.

Après avoir sauvé de justesse la quarantième partie où il dut lutter pendant 45 coups avec un pion de handicap, Karpov manqua un coup gagnant dans la partie suivante :

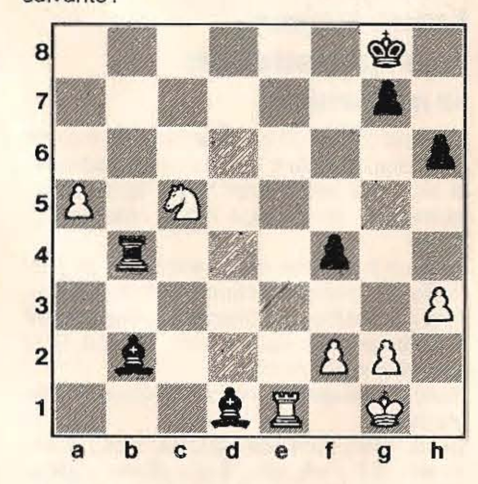


Diagramme 8 : *blancs = Karpov ; noirs = Kasparov.*

Karpov joua ici mécaniquement **33.T×d1.** Le gain, mathématique, s'obtenait par 33.a6 !!, et si 33....Fa4 ; 34.a7, Fc6 ; 33.Te6 !, Fd5 ; 36.Td6 ! où les blancs récupèrent le Fou sacrifié et en gagneront un autre grâce à leur pion avancé. En temps « normal » Karpov n'aurait jamais manqué un coup pareil. Seule explication possible : la fatigue, physique ou mentale.

Les cinq parties suivantes furent nulles, mais la plupart du temps s'est Karpov qui subissait et devait lutter pour garder l'équilibre.

C'est un Karpov méconnaissable qui encaissa sa deuxième défaite le 30 janvier. Est-ce le fait d'avoir laissé échapper la victoire finale en deux ou trois occasions, ou bien la perspective, inéluctable cette fois, de devoir quitter la Salle des Colonnes dès le lendemain ?... En tout cas, il joua la 47e partie nettement au-dessous de sa valeur, donnant l'impression de n'être qu'un spectateur résigné de sa propre défaite : blancs = Karpov ; noirs = Kasparov. Gambit-Dame

1.Cf3, Cf6, 2.c4, e6 ; 3.d4, d5 ; 4.Cc3, c6 ; 5.Fg5, Cbd7 ; 6.e3, Da5 ; 7.c×d5, C×d5 ; 8.Dd2, C7b6 ; 9.C×d5, D×d2+ ; 10.C×d2, e×d5 ; 11.Fd3, a5 ; 12.a4, Fb4 ; 13.Re2, Fg4+ ! ; 14.f3, Fh5 ; 15.h4 ? (le début d'un plan complètement erroné qui va « forcer » les noirs à effectuer un échange qui leur sera favorable, celui des Fous de cases blanches. Le Roi blanc se trouvera alors trop exposé) **0-0. 16.g4, Fg6 ; 17.b3, F×d3 ; 18.R×d3, Tfe8 ! ; 19.Tac1.**

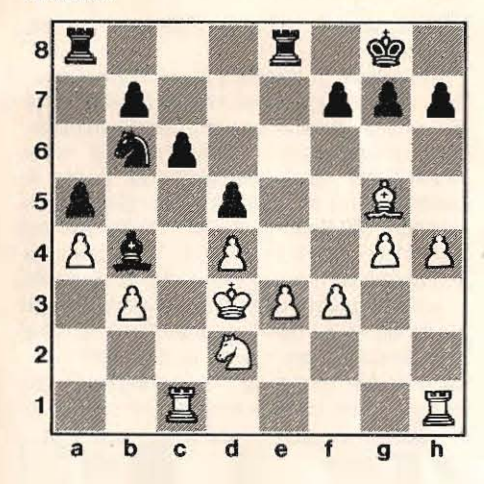


Diagramme 9 : *blancs = Karpov ; noirs = Kasparov.*

19. ...c5 !! ; 20.Ff4 (ou 20.d×c5 ; Cd7 ; 21.c6, b×c6 et 22.T×c6 est impossible à cause de 22. ...Ce5+), **Tac8 ; 21.d×c5, Cd7 ; 22.c6, b×c6 ; 23.Thd1, Cc5 ; 24.Rc2, f6 ; 25.Cf1, Ce6 ; 26.Fg3, Ted8 !** (tous les préparatifs sont en place pour l'assaut sur le Roi blanc avec les pions c et d) **27.Ff2 ?** (plus résistant eût été 27.Fe1) **c5 ; 28.Cd2, c4 ! ; 29.b×c4, Cc5 ! ; 30.e4** (30.c×d5 ? Ce4+), **d4 ! ; 31.Cb1 ?, d3+ ! ; 32.Rb2, d2 ! ;** et Karpov abandonna, car il perd une pièce aussi bien après 33.Tc2 Cd3+ qu'après 33.Tc3 C×a4+ : 5-2.

A Moscou, coururent alors des bruits, rapportés par une dépêche de l'AFP, selon lesquels Karpov aurait proposé à ce moment à son adversaire d'arrêter le match pour en faire un autre en septembre démarrant sur le score de 3-0 en sa faveur. Le challenger aurait repoussé l'offre.

Février: Kasparov flamboie, mais perd contre la bureaucratie.

• Vendredi 8 février dans un salon de l'hôtel Sport, après le 19e coup des blancs:

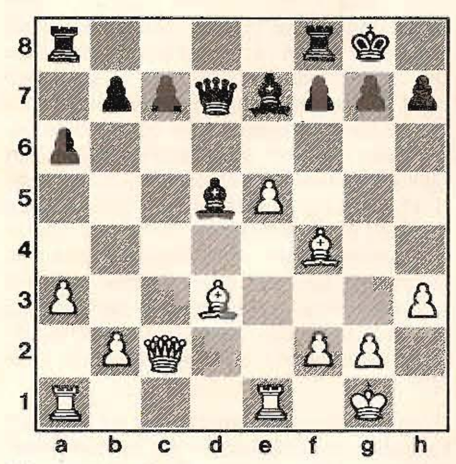


Diagramme 10: *blancs = Kasparov; noirs = Karpov.*

En deux coups, Karpov va montrer qu'il a perdu le «flair» du danger: **19. ...g6** (19. ...h6 aurait évité le genre de combinaison qui va suivre); **20.Tad1 !, c6 ?** (la faute décisive. Il fallait jouer 20. ...Dc6 laissant les blancs avec seulement un petit avantage, mais Karpov semble n'avoir pas envisagé une seconde le 22e coup blanc); **21.Fh6 !; Tfd8; 22.e6 !!, f×e6** (ni 22. ...F×e6? 23.F×g6, ni 22. ...De8; 23.Dc3 !, f6; 24.g4! ne constituaient des répliques suffisantes); **23.F×g6! Ff8** (sur 23. ...h×g6?? c'était mat en deux coups. La partie rentre maintenant dans une phase technique où Kasparov va remarquablement exploiter la supériorité que lui confèrent la position exposée du Roi noir et la faiblesse du pion e6); **24.F×f8, T×f8; 25.Fe4, Tf7; 26.Te3, Tg7; 27.Tdd3, Tf8; 28.Tg3, Rh8; 29.Dc3, Tff7; 30.Tde3, Rg8; 31.De5, Dc7 ?** (perd tout de suite un pion); **32.T×g7+, T×g7; 33.F×d5 !, D×e5** (33. ...e×d5??; 34.De8 mat); **34.F×e6+ !, D×e6; 35.T×e6, Td7; 36.b4, Rf7; 37.Te3, Td1+; 38.Rh2, Tc1; 39.g4, b5; 40.f4 !, c5; 41.b×c5** (le coup sous enveloppe), **T×c5; 42.Td3, Re7; 43.Rg3, a5; 44.Rf3 !, b4; 45.a×b4, a×b4; 46.Re4 !, Tb5; 47.Tb3, Tb8; 48.Rd5, Rf6; 49.Rc5, Te8; 50.T×b4, Te3; 51.h4, Th3; 52.h5, Th4; 53.f5, Th1; 54.Rd5, Td1+; 55.Td4, Te1; 56.Rd6, Te8; 57.Rd7, Tg8; 58.h6, Rf7; 59.Tc4, Rf6; 60.Te4, Rf7; 61.Rd6, Rf6; 62.Te6+, Rf7; 63.Te7+, Rf6; 64.Tg7 !, Td8+; 65.Rc5, Td5+; 66.Rc4** (66.R×d5?? pat!), **Td4+; 67.Rc3** (1 655e et dernier coup du match) abandon.

Au revoir et merci messieurs! Bonjour la bureaucratie!

Nicolas Giffard, Maître International

L'AVIS DES JOUEURS



• *Miodrag Todorcevic, yougoslave, a vécu longtemps en France. Il fut champion de France 1975 et parfois capitaine de l'équipe de France, notamment aux dernières Olympiades de Salonique: «Je me doutais de quelque chose...»*

«Ce scandale touche les échecs, avant tout. En fait, je n'ai pas vraiment été surpris de cette interruption, car à la longue, mon intuition de joueur d'échecs me disait qu'il se passait quelque chose sur ces deux dernières parties. Le scandale a été immense, car Kasparov, c'est *d'abord* l'opposant de Karpov... et ensuite Garry Kasparov, avec toute la cote de popularité dont il jouit auprès du public. C'est dommage que tout cela éclabousse Karpov, car je l'admire beaucoup en tant que joueur.
Ici, en Yougoslavie, tout le monde attend avec impatience Gligoric*. Il a déclaré que «c'était une décision sage», mais il aurait dû faire quelque chose, car tout le monde sait que ce n'était pas sa décision *(à l'époque de l'interview, Todor ignorait la déclaration publique de Gligoric mettant en cause la demande d'annulation de la fédération soviétique).* D'ailleurs, les journaux yougoslaves l'ont clairement dénoncée et tout le monde a été choqué ici.»

photos R. Lecomte



• *Victor Kortchnoy a «quitté» l'URSS. Grand maître international, il fut deux fois le challenger malheureux de Karpov pour le titre mondial: «Campomanès n'est qu'un bouc émissaire, Karpov a tout manigancé!»*

«Tout d'abord, je suis sûr que Kasparov a été forcé de prendre son *time-out* après la 48e partie. La décision d'arrêter le match a été prise quand les joueurs ont quitté la salle des Colonnes pour l'hôtel Sport.

Evidemment annuler un match est une décision stupide; mais maintenant, tous les officiels doivent être embarrassés. Karpov est l'instigateur de l'annulation, Campomanès n'est dans cette affaire qu'un bouc émissaire. Mais tout le monde en veut à Karpov. En demandant de rejouer, il essaie de sauver ce qu'il lui reste d'honneur. De toutes façons, rejouer un autre match est la meilleure solution.

Quant à savoir si un match illimité est «mieux» que le système des 24 parties, je ne sais pas. Je ne suis ni organisateur de match, ni membre de la FIDE. Je ne suis qu'un joueur et un joueur doit se plier aux règlements en vigueur.»



• *John Nunn, grand maître international, a réalisé au 2e échiquier de l'équipe d'Angleterre le score fabuleux de 91 % aux dernières Olympiades. Il est réputé pour être toujours très pointilleux sur l'arbitrage et les règlements.*

«Comme tout le monde, j'ai été surpris; mais de Londres, il est difficile de savoir ce qui s'est passé *exactement* à Moscou. Nous manquons d'éléments. Mais je voudrais revenir sur le règlement même du match. Le système des 6 parties gagnées a été instauré sur la demande de Fischer, alors que lui-même n'a jamais joué un seul match dans ces conditions. Pourquoi cette règle a-t-elle été maintenue après le match de Baguio? *(93 jours de combat entre Karpov et Kortchnoy).* Oui, je pense que le système des 24 parties est bien meilleur.

Cela dit, un match d'une telle importance entre un Soviétique et un non Soviétique joué dans une ville occidentale n'aurait jamais pu durer aussi longtemps. Tout simplement pour des raisons de coût financier. Quand on connaît les problèmes d'organisation en Occident, c'est une chose impossible à envisager.

Mais le problème principal reste: comment se gagne un match? En général, ce n'est pas tellement sur la force pure que se joue le résultat, mais sur la résistance physique. Personnellement, je regrette ce fait qui a envahi la compétition moderne.»

* *L'arbitre du match*



• *Le professeur Elo avait inventé son système de classement pour les joueurs de tennis qui n'en ont pas voulu. Jacques Dorfmann, arbitre international de tennis et membre de la FFT, nous explique comment une partie peut être interrompue et pourquoi le tie-break a été instauré. Un parallèle intéressant entre le match et le problème des ajournements:*

« Je ne veux pas m'immiscer dans les problèmes de la Fédération Internationale des Echecs; tout ce que je puis dire, c'est qu'interrompre une partie de tennis en cours de jeu me paraît impensable. Si un joueur est fatigué, on reporte la partie *avant* que les horaires ne soient communiqués au public et à la presse, c'est-à-dire *avant qu'il ne soit programmé*. Dans la finale de Roland-Garros en 66, un jour de grâce avait été accordé à l'Australien Roche car il souffrait d'une entorse. Mais il avait fallu l'accord de son adversaire que l'on a d'ailleurs par la suite nommé « M. Fair-Play ».

C'est vrai, le tie-break a, entre autres, été demandé par les chaînes de télévision américaines, mais les joueurs aussi étaient ravis. On évitait les matches-marathons. Un retour en arrière serait impossible quand on sait que les joueurs professionnels disputent presque un tournoi par semaine, sans compter les exhibitions... Je me souviens qu'à l'époque, les amateurs l'avaient très mal pris. Dans l'ensemble ils étaient attachés à la tradition et les résistances furent très vives. Maintenant tout le monde trouve cela normal, et l'esprit du jeu n'en a pas pour autant changé.



• *Bachar Kouatly, n° 2 français, membre de l'équipe olympique, analyse les conséquences du match. Selon lui, Kasparov a très bien tiré les marrons du feu et a pris un ascendant psychologique terrible pour le prochain match:*

« Ce qui m'a le plus frappé dans ce scandale, c'est la finesse de Kasparov. Finalement, c'est son intérêt que le match s'arrête. Il a reconnu lui-même qu'il n'avait que 30 % de chances de gagner *(à l'interruption du match. NDR)*. Karpov, par contre, s'est mis en dessous de tout; et tout lui est revenu comme un boomerang. Comment va-t-il pouvoir bien jouer aux échecs maintenant? Moi je ne pourrais pas. Ce qui est cruel, c'est que c'est lui, le presque vainqueur qui est psychologiquement foutu. Alors que Kasparov se porte bien, et a eu une très grande réaction. Remonter de 5-0, au bord de la destruction psychologique totale à 5-3 et se transformer en vainqueur moral du match, bravo!

Pour le problème du règlement, je n'ai rien à proposer. Car finalement, ce match n'était pas si mauvais. Et puis, c'est la faute de Karpov s'il a duré si longtemps. Il n'avait qu'à prendre plus de risques. Même si c'est usant, ce système ne donne pas d'avantages au champion du monde, alors que les 24 parties forcent le challenger à marquer plus de 12 points. »



• *Jean-Luc Seret, champion de France en 80, 81 et 84, membre de l'équipe olympique, a du mal à démêler l'écheveau de Moscou. Et se demande s'il peut proposer des systèmes « à la Seret »...*

« Vraiment, je n'ai rien compris à cette annulation. A-t-on fait pression sur Campomanès? Vraiment ce n'est pas clair. Karpov a-t-il été obligé de manœuvrer, car il devait jouer sur les deux tableaux, politique et échiquéen? A-t-on cherché à détruire Kasparov? Je me borne à constater que les réactions sont hostiles.

En fait, ce championnat du monde m'a remis en mémoire un certain nombre de questions que je me pose: est-ce que la cadence internationale n'est pas trop lente *(2 h 30 pour 40 coups. NDR)*? Au top-niveau, les joueurs maintiennent de plus en plus l'équilibre, ce qui multiplie le nombre de nullités. Avec une partie de 6 heures, par exemple, et deux contrôles de temps, les nulles seraient « tuées » et les décisions prises sur l'échiquier.

Et puis, vous savez, j'ai toujours dans la tête des systèmes un peu tordus. Alors pourquoi pas un système intermédiaire entre les 24 parties et le nombre de parties illimitées?

Gagnerait le premier qui atteindrait 30 points. Les points étant attribués de la manière suivante: 3 points par partie gagnée, 1 point par partie nulle et moins 1 par partie perdue. Ainsi dans le match de Moscou, Karpov aurait remporté la victoire après la 22e partie avec 4 gains ($4 \times 3 = 12$) et 18 nulles ($18 \times 1 = 18$). Ce système incite évidemment celui qui est mené au score à tenter de gagner des parties, puisque les nulles le rapprochent lentement de la défaite.

Doit-on supprimer les ajournements pour le championnat du monde seulement, ou dans toutes les compétitions? Quel que soit le système, il y aura toujours des vices. L'essentiel, c'est que la règle soit universelle. »



• *Boris Spassky, champion du monde en 69, au premier échiquier français aux dernières Olympiades de Salonique, nous fait part de ses sentiments. Il disputa deux fois le match au sommet:*

« Logiquement à 5-0, il n'y a plus de match, et la sixième victoire doit venir toute seule. Mais évidemment, les joueurs étaient épuisés. On l'est toujours dans un championnat du monde. J'en sais quelque chose, j'en ai disputé deux.

« On » a fait venir Campomanès à Moscou pour deux raisons: aider Karpov, sans doute, mais aussi trouver une solution pour mettre un terme à ce match interminable qui commençait à coûter cher! Karpov, au bord de l'anéantissement a sauté sur l'occasion sans en mesurer les conséquences. Ce n'est qu'après la décision d'annulation qu'il s'est réveillé et enfin rendu compte de la situation épouvantable dans laquelle il se trouvait. Il est dans la m... jusque-là *(geste évocateur)*. Il doit participer au très fort tournoi de Linarès, et démontrer qu'il est toujours le meilleur. Sinon, il lui sera difficile de retrouver les ressources psychologiques nécessaires pour le match de septembre.

L'organisation du championnat du monde? Le cycle de qualification est certainement trop long. Une sélection par le classement ELO serait préférable. Puis un tournoi type « Masters » de tennis? Pourquoi pas. Un départage en « blitz »? Non! Même des parties d'une heure par joueur sont vraiment « d'autres échecs ». Mais vous savez, le problème crucial du championnat du monde est vraiment son financement. Il faut trouver des sponsors! Aux Etats-Unis? Ce n'est pas sûr. Il me semble que la France est beaucoup mieux placée... mais elle manque d'organisateurs. »



• *Nicolas Giffard, deux fois champion de France, en 78 et 82, chroniqueur d'échecs à J & S, se sent frustré...*

« Bien sûr l'annulation du championnat du monde est scandaleuse. Je suis surtout frustré d'avoir été privé d'une fin de match qui s'annonçait passionnante. C'est un peu comme si j'étais en train de lire un roman policier où depuis le début je pensais connaître la solution. Puis soudain, dans les dernières pages, un incroyable rebondissement. Le suspense à son comble... on m'arrache le livre des mains!

Le championnat du monde? Un match avec un nombre de parties fixes, 24 ou 30. Mais surtout, il faut, dans toutes les compétitions, supprimer l'ajournement qui rompt artificiellement le rythme de la partie. Je suggère 3 heures par joueur pour toute la partie. »

photos P. Angenault - C. Jaeg - R. Lecomte

Propos recueillis par Christophe Bouton

SUGGESTIONS...

On ne peut que condamner la scandaleuse annulation du match de Moscou. Mais il faut bien avouer qu'elle aura au moins eu le mérite de remettre en question l'organisation actuelle du championnat du monde. Nul ne peut aujourd'hui nier qu'elle apparaît bien inadaptée. Que faire? Le débat est ouvert. Qu'il nous soit permis d'y apporter nos observations et nos suggestions.
Nous vivons dans une société de spectacle. Les échecs y apportent l'archétype de l'affrontement de deux intelligences. La lutte de deux joueurs pour le titre mondial en est l'image parfaite. On sait, depuis treize ans, le retentissement de chacun des championnats du monde: Fischer-Spassky (1972), Karpov-Kortchnoy (1978 et 1981) et Karpov-Kasparov (1984). Entre ces dates, quand a-t-on entendu parler des échecs?
C'est évident, il faut absolument conserver ces duels impressionnants qui restent la meilleure «promotion» des échecs. Mais justement, pourquoi seulement tous les trois ou même deux ans? Souvenons-nous que le seul forfait de Fischer en 1975 nous a privé de championnat du monde pendant... six ans!
Il faut organiser un championnat du monde tous les ans! Evidemment, le laborieux système de sélection actuel, qui s'étale sur deux ans, ne s'y prête guère. Mais pourquoi l'étendre à des centaines de joueurs, dont seuls quelques-uns ont une chance de l'emporter?
Et puis, pourquoi placer le champion du monde sur un piédestal, l'invitant implicitement à délaisser pendant de longs mois la compétition, pour mieux «cueillir» son challenger qui viendra d'effectuer un parcours des plus difficiles.
Enfin, spectacle oblige, il est impératif d'organiser des matches beaucoup plus courts. La bureaucratie soviétique n'a pas toléré le match interminable de Moscou. Quel «sponsor» capitaliste l'aurait accepté?

HUIT PARTIES SUFFISENT-ELLES?

Après le lamentable fiasco de ce championnat du monde, on est vite revenu au système en vigueur de 1951 à 1972: un match en 24 parties. Nous suggérons (sacrilège!) un match en huit parties. Serait-ce ridiculement trop peu? L'expérience prouverait plutôt que non.
Depuis la dernière guerre mondiale, aucun match n'aurait vu son résultat modifié en ne tenant compte que des huit premières parties! Voici la liste de ces championnats du monde avec leur résultat final et (entre parenthèses) le score après huit parties.
• Matches en 24 parties:
1951: Botvinnik-Bronstein 12-12 (4,5-3,5), Botvinnik, champion du monde, garde son titre.
1954: Botvinnik-Smyslov: 12-12 (5 - 3) Botvinnik garde son titre.
1957: Smyslov-Botvinnik: 12,5-9,5 (4,5 - 3,5).
1958: Botvinnik-Smyslov: 12,5-10,5 (5,5 - 2,5).
1960: Tal-Botvinnik: 12,5-8,5 (5 - 3).
1961: Botvinnik-Tal: 13-8 (4,5 - 3,5).
1963: Petrossian-Botvinnik: 12,5-9,5 (4,5 - 3,5).
1966: Petrossian-Spassky: 12,5-11,5 (4,5 - 3,5).
1969: Spassky-Petrossian: 12,5-10,5 (5 - 3).
1972: Fischer-Spassky: 12,5-8,5 (5 - 3).
• Matches «au premier avec six victoires»:
1978: Karpov-Kortchnoy 6-5 (les nulles ne comptant pas) en 32 parties (4,5 - 3,5).
1981: Karpov-Kortchnoy 6-2 en 18 parties (5 - 3).
A noter que dans le championnat de Moscou 84-85, Karpov menait 5,5 - 2,5 après huit parties. Quatre mois et quarante parties plus tard, il menait 5 victoires à 3.

Les «Masters» annuels de tennis, au succès confirmé, peuvent servir d'exemple. Pourquoi pas, tous les ans, un tournoi comparable réunissant les seize meilleurs joueurs du monde (classement Elo)? Avec une finale en huit parties? Cependant, avant d'appliquer ce système aux échecs, il convient de tenir compte de certaines particularités du jeu.
• Lors d'une partie, les deux joueurs ne partent pas à égalité. La pratique prouve que les blancs, qui commencent, bénéficient d'un avantage certain.
• Un joueur, quel que soit son niveau et l'avantage qu'il a acquis au cours d'une partie, peut la perdre sur une seule faute.
Au niveau de la haute compétition, ces deux particularités conjuguées interdisent en fait le système spectaculaire d'«élimination directe» en une partie tel qu'il est pratiqué par exemple au tennis. Cela reviendrait un peu à qualifier les joueurs de Roland Garros en «un point gagnant» après tirage au sort du service!

Nous voici donc face à l'obligation de prévoir des matches de plusieurs parties en alternant les couleurs. Mais une nouvelle particularité apparaît: les parties nulles.
• A niveau sensiblement égal, et l'on peut supposer que deux concurrents pour le titre mondial le sont, la proportion de nullités peut être importante.
L'interminable succession de parties nulles du match de Moscou est finalement moins surprenante que les quatre victoires de Karpov remportées dans les neuf premières parties.
Heureux encore les joueurs de tennis qui ignorent les matches nuls. Nous sommes cette fois confrontés au problème des coupes de football. Là, on a recours aux «tirs au but». Cette procédure, bien que n'ayant qu'un lointain rapport avec le jeu d'équipe qu'est le football, est pourtant relativement bien acceptée à la fois des joueurs et du public. Que trouver pour les échecs? Les parties rapides viennent naturellement à l'esprit. Les puristes bondiront sans doute en affirmant que «ce ne sont pas des échecs», mais cela y ressemble tout de même davantage que les «pénalties» à un match de football!
A ceux qui s'obstineraient à juger ce système injuste, rappelons que dans les quarts de finale du dernier championnat du monde, Smyslov et Hübner ont été départagés... à la roulette! Le match devait se disputer en 12 parties. A son terme, les deux joueurs étaient ex aequo 6-6. Il était prévu deux matches supplémentaires de deux parties. Ils ne départagèrent pas les adversaires.
On appliqua alors le règlement qui prévoyait le tirage au sort! On fit appel à la roulette: l'un des joueurs choisit «rouge», l'autre «noir». On lança la bille et que croyez-vous qu'il arriva? Elle tomba... dans le zéro! Mais la deuxième tentative qualifia Smyslov.

Alain Ledoux

ELO, LE SOLEIL NE BRILLE PAS POUR TOUT LE MONDE

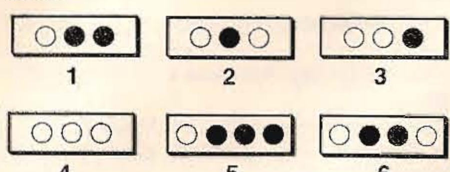
Le classement ELO d'un joueur varie en fonction de ses résultats dans les compétitions homologuées auquelles il participe. Le classement «international» commence à 2 200 points. Au premier janvier 1985, soixante-cinq français entraient dans ce classement. Au premier rang, Spassky, bien sûr, avec 2 580 points (17e joueur mondial). Il était suivi de Kouatly (2 460), puis de Haïk et Seret (2 455). Les seize meilleurs joueurs du monde étaient:

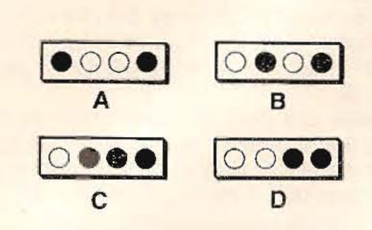
1. Kasparov (URSS):	2 715
2. Karpov (URSS):	2 705
3. Timman (Pays-Bas):	2 650
4. Vaganian (URSS):	2 640
5. Beliavsky (URSS):	2 635
6. Portisch (Hongrie):	2 635
7. Kortchnoy (Suisse):	2 630
8. Polougaevsky (URSS):	2 625
9. Nunn (Angleterre):	2 615
10. Ribli (Hongrie):	2 615
11. Hübner (RFA):	2 605
12. Smyslov (URSS):	2 600
13. Ljoubojevic (Yougoslavie):	2 595
14. Agzamov (URSS):	2 590
15. Yousoupov (URSS):	2 590
16. Chandler (Angleterre):	2 585

Ce système de classement fonctionne très bien. Son seul défaut, si on l'envisage pour sélectionner annuellement les candidats au titre mondial est d'être trop «statique». Si un joueur ne joue pas, son classement ne bouge pas. On imagine sans peine l'attitude que serait tenté d'adopter un joueur bénéficiant d'un classement avantageux. Il resterait donc, à notre avis, à y intégrer une procédure pénalisant le joueur fuyant la compétition pour assurer sans risque son classement.

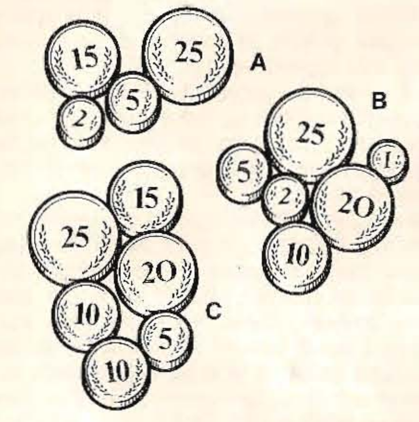
TEST

1.
Quel dessin, A, B, C ou D, continue la série?

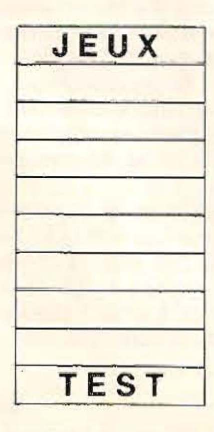




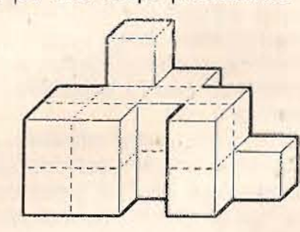
2.
Déplacez deux pièces pour que chacun des trois tas ait la même valeur.



3.
Transformez le mot JEUX en TEST, en changeant une seule lettre à la fois, sans modifier l'ordre des lettres et de façon à former un mot à chaque fois.



4.
Cette forme est composée de vingt cubes. Quel est le nombre minimum de coupes nécessaires pour obtenir les vingt cubes? On peut, bien entendu, empiler les parties séparées par une coupe précédente.

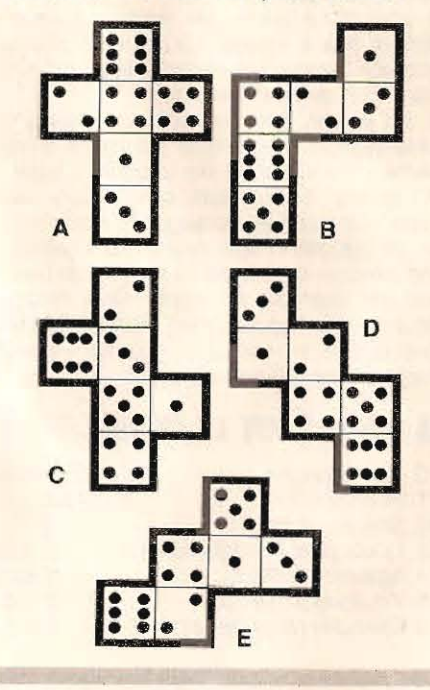


5.
Quelles trois lettres peuvent terminer les deux mots à gauche et commencer les deux mots à droite?

COMP _ _ _ **ILLE**

NARC **RAIE**

6.
La forme A peut être pliée pour former un cube ayant l'aspect d'un dé (la somme des points sur les faces opposées vaut 7). En est-il de même avec les quatre autres?

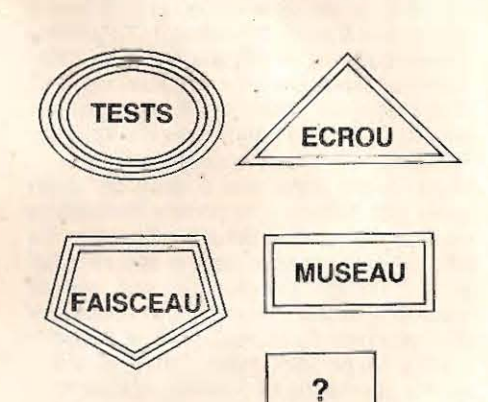


7.
Le petit Romain a cassé sa tablette sur laquelle il venait d'inscrire une addition. Pouvez-vous la reconstituer?

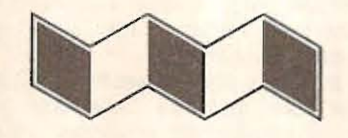


8.
Quel mot faut-il placer logiquement dans la dernière forme:

AUNE, MASSUE, INOUI, LUNCH, MOUE ou AULNE?



9.
Voici une bande de papier en accordéon formée de cinq carrés. Sur une face, deux carrés blancs sont entre trois carrés noirs; sur l'autre, derrière chaque blanc, il y a du noir et inversement.
La bande est assez souple pour qu'on puisse la plier dans tous les sens, mais on ne peut la plier qu'entre les carrés.
Peut-on plier la bande pour former un carré de la même couleur dessus et dessous? Si oui, comment?

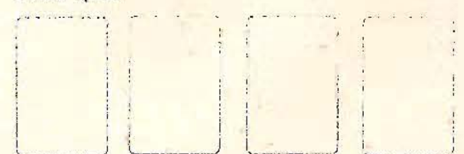


10.
Inverser deux nombres pour former un carré magique un peu particulier: au lieu d'additionner les nombres, il faut les multiplier. Une fois les deux nombres permutés, le produit de chaque colonne et des deux grandes diagonales devrait être identique.

36	8	12
2	6	72
24	18	4

11.

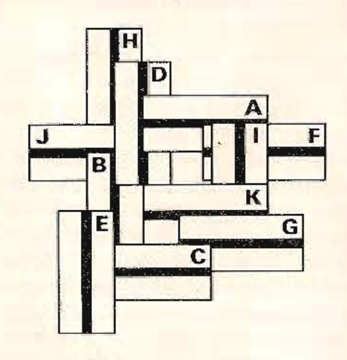
Dessinez ces quatre cartes à jouer de manière que:



- le valet soit entre deux 10;
- le 9 soit à côté d'un ♦ ;
- un ♦ soit entre deux ♥ ;
- le ♣ soit à droite d'un ♥ .

12.

Les onze tickets de métro que l'on voit ici «de dos» ont été posés successivement de sorte que chaque ticket recouvre toujours partiellement celui posé juste avant. Quel est le sixième ticket posé?

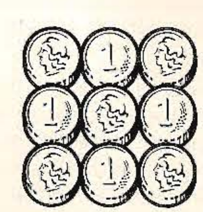


13.

Marguerite misa tous ses jetons à la roulette et doubla sa mise.
Elle en garda 2 et passa tous les autres à son frère Thomas, qui les misa tous et tripla sa mise. Il en garda 3 et passa tous les autres à son frère Nicolas qui les misa tous et quadrupla sa mise. Il en garda 4 et donna les 32 autres à Bernard.
Combien de jetons avait Marguerite?

14.

Voici 9 pions alternativement pile et face. En les retournant par paires qui se touchent, combien faut-il retourner de paires pour que tous les pions soient tous pile, ou tous face?



15.

En annotant certains passages du livre *La Vie mode d'emploi*, de Georges Perec, un prisonnier essaye d'envoyer une missive à l'insu de ses gardiens. Auriez-vous trouvé le message caché?

Cinoc était «tueur de mots»: il travaillait
5 13 1 11 20 8
à la mise à jour des dictionnaires et de-
10 12 15 21 16 2
vait éliminer tous les mots et tous les
19 6 18 4 22 17
sens tombés en désuétude.
3 9 14 7

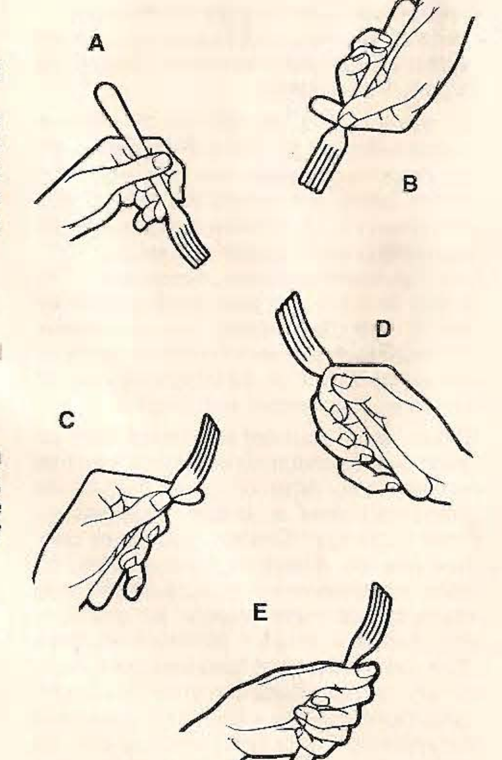
16.

Placez un signe +, un signe − et un signe = entre les chiffres pour former une égalité juste. (Les chiffres non séparés par un signe forment un nombre).
On ne changera pas de place les chiffres.

1 2 3 4 5 6 7 8

17.

Parmi les cinq schémas de mains suivants, quel est l'intrus?



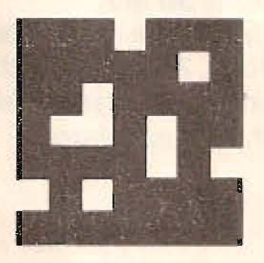
18.

Anatole et Barnabé sont jumeaux: l'un d'eux ment toujours et l'autre ment une fois sur deux. Le détective Gambit a trouvé un pistolet qui appartient à l'un d'eux; grâce aux trois questions suivantes, il devait déterminer si le pistolet appartenait à Anatole ou Barnabé. Et vous?

Q: est-ce votre pistolet?
1: non
2: non
Q: est-ce le pistolet de votre frère?
1: oui
2: non
Q: vous appelez-vous Anatole?
1: oui
2: oui

19.

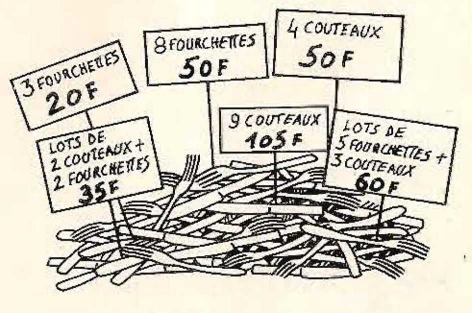
Le cache correctement placé sur la grille, on doit pouvoir lire dans l'ordre (de g. à d. et de h. en b.) le nom d'une ville européenne. Le cache peut être tourné, et même retourné.



T	C	L	P	N	C	P
L	E	A	H	L	A	E
S	A	S	U	F	N	I
C	C	O	Z	M	M	C
C	R	H	A	M	T	E
C	E	A	E	A	U	T
O	R	F	S	R	L	T

20.

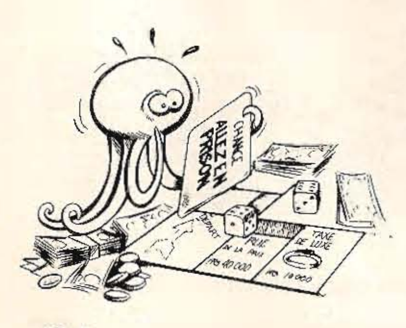
A la devanture de ce grand magasin, vous voyez des promotions sur les couteaux et les fourchettes. Vous avez besoin au minimum de seize fourchettes et de quinze couteaux. Comment allez-vous vous y prendre pour dépenser le moins possible?



solutions page 115

JEUX INTERDITS : LES SURPRISES DE LA LOI

De tout temps, l'Autorité morale a cru de son devoir de préserver le citoyen des tentations du jeu. La loi française n'y fait pas exception. Mais aujourd'hui, ses textes ont de quoi laisser le joueur bien perplexe.



Le café X, non loin de la gare du Nord à Paris, est un débit de boissons comme un autre. Un bistrot de quartier, un peu décrépit, avec une clientèle d'habitués, pas fortunés. Quand vient le soir pourtant, peu avant que le rideau de fer ne s'abaisse, un œil attentif peut suivre un bien étrange manège. De puissantes voitures font des crénaux. Des hommes de tous âges, par groupes de deux, trois ou quatre en descendent et s'engoufrent dans le bistrot, sans se dire un mot, sans échanger un regard. Le café X n'est pas un débit de boissons comme les autres, c'est un « clandé », un lieu de jeu clandestin. On y joue, et très gros.

Le Poker y règne en maître. Ceux qui s'y regroupent sont des joueurs invétérés, des flambeurs comme on dit, de vrais « allumés » du jeu. Et puis un soir, maintes fois redouté sans doute, branle-bas de combat, gyrophares en tous sens, c'est la descente de police. Des uniformes partout et des portières qui claquent. Tout est déjà fini ou presque. Pendant six mois, le café X restera fermé par *« décision administrative »...*
On se dit, et cela paraît logique, que l'intervention est motivée parce qu'ils jouaient de l'argent. Pas évident !

En passant par le parvis du Centre Georges-Pompidou, Place Beaubourg, on rencontre un joueur d'échecs. Sur un simple carton une inscription indique aux passants qu'ils peuvent se mesurer à lui au cours d'une partie rapide. L'enjeu de 10 F. Lui, bien heureusement, personne ne l'inquiète. On se dit, et cela paraît aussi aller de soi, que c'est normal, que les enjeux sont si minces qu'il peut librement pratiquer son jeu favori tout en se faisant de l'argent de poche. Pas évident non plus !

Et puis, on se souvient être passé dans un grand club de bridge où les enjeux sont très confortables... Ainsi on pourrait jouer de grosses sommes au bridge, mais pas au Poker ! Etrange ! Chemin faisant, et pendant que les questions s'accumulent, on croise successivement un fana de billets de loterie qui dit *« une chance au grattage, une chance au tirage »,* plusieurs virtuoses de la pince à tiercé et quelques personnes qui font six croix dans une grille de Loto en ayant l'air de se dire « bon allez, mais c'est la dernière ». Partout on joue... au coin du boulevard, des joueurs de bonneteau avec leur trois cartes qui sautent dans tous les sens, *« la rouge gagne, les noires perdent. Vous trouvez la rouge, vous gagnez. Posez l'argent d'abord »...*

Pourquoi certains jeux sont-ils autorisés, certains interdits, d'autres tolérés ? Oui, pourquoi ? Nous nous sommes alors plongés dans le Code Pénal, puis nous nous sommes rendus au siège de ce qu'on appelle « la brigade des jeux ».

En plein cœur de Paris, à l'ombre de Notre-Dame, au troisième étage d'un bâtiment anodin, une plaque sans fioriture annonce « 7e section - Service des jeux ». Voilà donc où se tient cette célèbre subdivision des Renseignements Généraux qu'est « la Brigade des jeux », appellation donnée par les médias et le cinéma. Dépendant du ministère de l'Intérieur, elle remplit une tâche administrative : information du public concernant l'organisation des jeux, contrôle du bon déroulement des jeux dans les « cercles », champs de courses et casinos ; une tâche judiciaire et donc répressive concernant ces mêmes lieux, ainsi que sur les lieux de jeux clandestins ; et enfin une tâche de collecte d'informations dans le cadre des Renseignements Généraux.

Quelles sont les lois concernant directement les jeux ? Nous avons pris notre Code pénal, et en compagnie de Daniel Picard, responsable du Service des jeux nous nous sommes livrés à une véritable « explication de texte ».

Quelques textes « font la loi » en matière de jeu : l'article 410 du Code pénal et la loi du 7 janvier 1959. En voici les principaux extraits :

- Article 410 du Code pénal :
« Ceux qui auront tenu une maison de jeu de hasard, et y auront admis le public, soit librement, soit sur la présentation des intéressés ou affiliés, les banquiers de cette maison, tous ceux qui auront établi ou tenu des loteries non autorisées par la loi, tous administrateurs ou préposés ou agents de ces établissements seront punis d'un emprisonnement de deux mois au moins et de six mois au plus et d'une amende de 360 F à 21 600 F. »

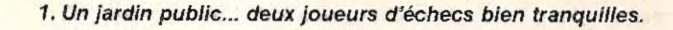
- L'ordonnance du 7 janvier 1959, quant à elle, punit (des peines prévues par l'article 410) quiconque *« aura exercé les fonctions de directeur ou de membre du comité de direction* (d'une maison de jeu de hasard ou loterie) *sans avoir obtenu l'agrément*

INTERDIT, AUTORISE... OU SEULEMENT TOLERE.

Voici (ci-dessous et pages suivantes) huit scènes typiques. Saurez-vous dire ce qui est interdit, autorisé ou toléré, avant de lire l'article... et après ?
Puis vérifiez vos réponses page 29.

photos A. Borlant





1. Un jardin public... deux joueurs d'échecs bien tranquilles.



2. Les mêmes, mais... moins tranquilles : sous la pendule, l'enjeu de deux cents francs !

préalable du ministère de l'Intérieur ou aura fait fonctionner des jeux de hasard en infraction aux dispositions de l'arrêté d'autorisation »...

Quatre remarques permettent de voir plus clair :

— il est question des « jeux de hasard » et pas des autres ;

— il est question de jeux de hasard non autorisés. Certains le sont.

— il n'est à aucun moment question d'argent !

— il n'est absolument pas question des joueurs eux-mêmes, mais des organisateurs de jeux de hasard. (Nuance !)

Seulement voilà, des locutions ou des termes comme « maison de jeu » ou « organisateur » sont bien moins transparentes qu'il n'y paraît. Il en va de même pour le hasard dans les jeux.

Signalons tout d'abord que l'Etat s'arroge le droit d'organiser des jeux de hasard. Cela donne : la Loterie Nationale, le Loto National, et bientôt le Loto Sportif ! Mais il « concède » par dérogation le droit d'organiser des jeux. Pas à n'importe qui ! Aux casinos, sociétés de course, cercles de jeux et certaines loteries foraines. Les « concessions » sont rares malgré les substantiels « prélèvements » qu'opère l'Etat (et les communes). Sur un produit brut de jeux s'élevant à 946 millions de francs et quelques jetons dans les 137 casinos actuellement en activité, l'Etat a prélevé en 1984, 344 millions de francs !!

L'ORGANISATEUR : RIEN AU HASARD...

N'organise pas qui veut des jeux de hasard. Tirons la manette à remonter le temps et souvenons-nous de l'ingénieuse idée de Napoléon qui devait donner naissance aux casinos. Dans l'incapacité d'interdire totalement les jeux de hasard, comme tentèrent vainement de le faire nombre de ses prédécesseurs, il les autorisa... mais seulement dans les « villes d'eaux », qui devinrent par la suite « stations thermales, balnéaires ou climatiques » Ainsi, par la loi du 24 juin 1806, naquirent les casinos (voir *J & S* n° 10, « Les jeux de casino »).

Ce coup d'arrêt porté aux jeux n'entama pas pour autant la volonté des organisateurs de jeux. Pendant plusieurs années, ils multiplièrent les demandes de dérogations pour ouvrir, eux aussi, de belles salles de jeux. Un certain Perrin fut, en 1810, le premier à l'obtenir. Il devint le premier « fermier des jeux » de la capitale. Craignant cependant de voir naître partout des casinos, le législateur d'alors créa un statut particulier. L'établissement de jeu ne serait pas une société (comme c'est le cas d'un casino) mais ce qui, quelques années plus tard, serait appelé association. Les « cercles de jeux » étaient nés.

Alors que dans les casinos les joueurs pratiquent des jeux dits « de contrepartie », c'est-à-dire des jeux qui les opposent au casino lui-même par l'intermédiaire des croupiers, dans les cercles, les joueurs jouent entre eux, chacun prenant la banque à tour de rôle ou en s'en emparant aux enchères.

Les jeux de cercle sont le Baccara (« chemin de fer » ou « banque ») et le Multicolore, (jeu qui ne se pratique pas dans les casinos).

Ce dernier jeu est né de l'esprit ludique des amateurs de billard. En effet, ceux-ci, profitant de cette ouverture sur les jeux de hasard, montèrent des associations ayant pour but la « promotion du billard ». Et dans les cercles de jeux, on put ainsi jouer au Multicolore, cocktail de boule et de billard...

Le plateau de jeu du Multicolore s'appelle « barraque ». C'est une sorte de plateau ressemblant à celui de la Boule, qui est posé sur un vrai billard. Le joueur propulse la bille en ivoire à l'aide d'une queue de billard. Après un rebond sur une bande, la bille entre dans la barraque et commence à zigzaguer entre les poches numérotées et coloriées. Après de multiples hésitations, elle finit enfin par se loger dans l'une d'entre elles.

Tout cela se passe entre hommes. Dernier vestige de l'Empire, les femmes ne sont pas admises dans les cercles !

Il existe aujourd'hui 18 cercles de jeux en France, dont 13 rien qu'à Paris.

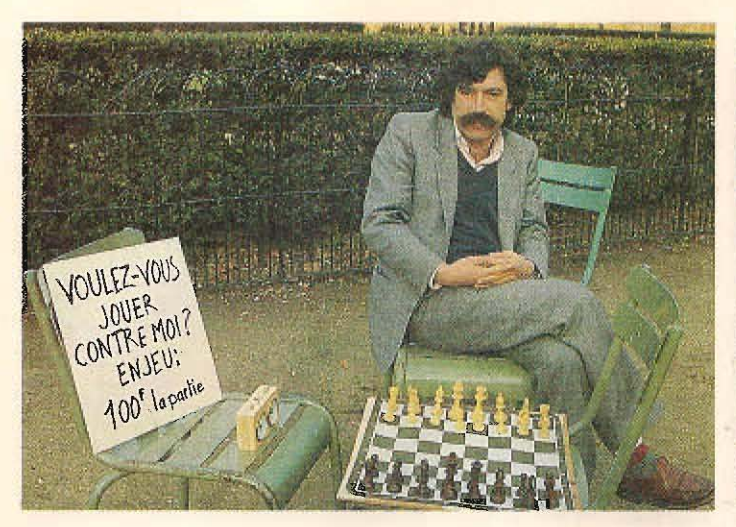
Cette fois-ci tout est clair, soit vous obtenez l'autorisation d'ouvrir un casino, un cercle de jeux, une société de course ou une loterie foraine (les chances sont faibles !) et vous suivez à la lettre la règlementation (sans quoi votre établissement est fermé) ; soit vous tombez sous le coup de l'article 410 du code pénal.

Un organisateur de jeu de hasard n'est pas forcément un homme d'âge mûr portant smoking et nœud pap... Ainsi, vous êtes un « organisateur » si vous avez deux dés dans votre poche et que vous proposez à un autre joueur de faire une partie de dés, quel que soit le jeu... Tout le monde a ainsi été « organisateur de jeu de hasard ».

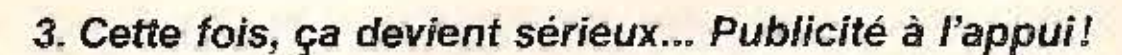
LE JOUEUR : LE RISQUE

Les joueurs, eux, ne risquent pas d'être condamnés au titre de l'article 410. Ils ne sont pas coupables de pratiquer les jeux de hasard, même si l'organisateur est en infraction...

Les joueurs, eux, ne risquent que... de perdre leur argent. Celui qui est sur la table, mais aussi celui qui est dans leur poche. Et dans les tripots on joue avec du « liquide ». L'intervention permet à la police de saisir tout ce qui a pu être « support » de







3. Cette fois, ça devient sérieux... Publicité à l'appui!

4. Un p'tit quat'vingt et un... pour la tournée?



jeu: jetons, cartes... et billets de banque! Dès que la «suspicion de mise à disposition de matériel de jeu» est confirmée par une preuve (un aveu par exemple), tout le matériel peut être saisi: les tables, chaises, tapis et même les lustres, puisqu'ils ont servi à éclairer le lieu de jeu! Le Service des jeux connaît bien le comportement de tenanciers de «clandé». Ceux-ci tentent donc de rassurer les joueurs en affirmant qu'ils ont un «condé». Au sens propre, un condé est un contrat tacite entre un policier, le plus souvent un commissaire, et une personne en infraction (organisateur de jeux, trafiquant de drogue, proxénète, etc). Un contact verbal qui en l'occurence serait *«tu me donnes des renseignements, je te laisse ton clandé ouvert»*. Le fait d'affirmer qu'il est un «auxiliaire de la police» (un «indic»), rassure les joueurs. Evidemment pour le Service des jeux, les «condés» n'existent pas. On ne s'attendait bien sûr pas à ce qu'on nous dise le contraire. Mais, en toute logique, les condés existent.

Parmi les joueurs, les plus inquiets sont les débutants. Ils apprendront vite que l'organisateur «couvre», c'est-à-dire rembourse l'argent saisi par la Police. Dans la réalité, d'après le Service des jeux, décidément bien renseigné, l'organisateur ne rend que 75 à 80 % des sommes. Ce qui atteint quand même 40 à 80 000 F par table de Poker dans un clandé moyen!

L'argent! Il est partout dans cet univers. Partout, sauf dans les lois, à de rares exceptions près. Un paradoxe!

Les organisateurs de jeux de hasard ne sont pas fous. Si la loi stipulait que la présence de l'argent était nécessaire pour donner corps à l'infraction, les joueurs pratiqueraient avec des jetons, des capsules ou des allumettes... Pour ne pas laisser la moindre chance aux organisateurs de jeux de hasard clandestins de passer à travers les mailles de la loi, on passe sa présence — son omniprésence — sous silence. Il suffit qu'un jeu soit dit «de hasard», pour que les organisateurs clandestins subissent ses foudres.

LE HASARD: AVEC OU SANS DÉS?

Tout est clair? Si l'on peut au moins définir précisément ce que sont les jeux de hasard! Il faut savoir qu'on entre ici dans un domaine où la loi se fait beaucoup plus discrète. La loi sert de cadre, définit des limites; mais ensuite, c'est une question de pratique et d'époque. Chaque résultat de procès alimente les interprétations qui peuvent en être faites: c'est la jurisprudence.

Il existe au ministère de l'Intérieur, une direction de la règlementation, incluant une sous-direction des libertés publiques, qui elle-même comporte une subdivision «protection sociale et jeux», bref quelques personnes qui, entre autres, ont pour tâche de décider si un jeu est dit «de hasard» ou «de commerce». Les jeux de commerce sont tout simplement ce que nous appelons communément «les jeux de société». Nous avons bien sûr demandé les deux listes, celle des jeux de hasard et celle des jeux de société. Et nous ne les avons pas eues!... Et pour cause, il y a semble-t-il des vides (juridiques) dans le classement.

Plus coopératifs, les responsables du Service des jeux nous ont fourni de bien meilleures explications: aux extrêmes, les choses sont simples. D'un côté, là où le hasard intervient le plus, il y a les dés. Tous les jeux de dés sont des jeux de hasard (!). De l'autre, véritable prototype du jeu de société, les échecs, pas la moindre part de hasard. Le problème se corse quand on se rapproche de la frontière qui les sépare. Dans quel camp classeriez-vous le backgammon?

Un jeu soumis au lancer de dés, mais qui pourtant n'est pas dénué de tactique puisque le déplacement des pions est laissé au choix des joueurs. Jeu de société ou non? Eh bien c'est oui! Vous avez gagné. Paraît-il qu'au ministère de l'Intérieur, tout le monde n'est pas d'accord! Certains restent convaincus que le backgammon aurait dû être classé «hasard»; les autres, non.

Les jeux de cartes posent aussi des problèmes. Le Bridge est un jeu de société, tout comme le Rami, le Tarot ou la Belote. En revanche, le Poker est classé jeu de hasard. Et pourtant, comme dans les autres jeux de cartes, il y a la donne donc hasard, puis jeu avec les cartes... donc stratégie!

Dans les clubs de bridge, il y a une manière singulière de percevoir de l'argent sans «gros effort»... En effet, les droits de table, droits perçus pour pouvoir jouer, sont soumis à TVA, sauf en cas de tournois. Certains grands clubs parisiens organisent en conséquence des tournois... matins et soirs!

Outre le Poker et la Passe anglaise, qui sont les jeux de hasard clandestins les plus pourchassés, le Service des jeux se soucie ces derniers temps des jeux clandestins d'origine asiatique, notamment dans le 13e arrondissement de Paris, où s'est regroupée la population venue d'Extrême-Orient. De véritables casinos clandestins y fleurissent. Alors la centaine d'hommes composant le Service doit en apprendre les règles, les classes.

Il y a le *Fan tan* (le meneur de jeu prend une poignée de riz; les joueurs misent sur 1 ou 0. Les grains sont écartés par paire. A la fin, il en reste 1 ou 0). Le *Taï Tsio* ou roulette chinoise s'impose également dans les tripots. Autre souci mais de bien moindre importance, avec le *Tchik-tchik,* qui se joue dans les rues sur un carton. Les joueurs misent sur un chiffre de 1 à 6. Le manipulateur secoue un dé dans une boîte de conserve (d'où le nom) et la retourne sur le carton. Les points du dé apparaissent. Celui qui a misé (une chance sur six)



photos A. Borlant

5. *Tiens, il n'y a plus que deux dés!*



6. *Un Monopoly...où l'on joue gros.*

gagne deux fois sa mise s'il a choisi le bon chiffre!

LES FAUX JEUX

Les loteries commerciales du style *«achetez le café TRUC et vous aurez peut-être la chance de trouver un Louis d'or à l'intérieur»* sont interdites. D'ailleurs le principe est simple: *«Les loteries de toute espèce sont interdites»!* Article premier de la loi du 21 mars 1836.

Pour que le délit soit constitué, il faut que quatre éléments soient réunis: l'espérance d'un gain et l'intervention du hasard (critères majeurs), une publicité et une participation financière du «joueur» (critères mineurs). Les archives criminelles en date du 26 février 1964 rapportent ainsi le jugement d'une affaire *«ainsi jugé que le fait pour un commerçant de mettre en vente, avec une certaine publicité, des paquets de café contenant, dans une proportion de 1 sur 400, un Louis d'or qui devient la propriété de l'acheteur, constitue le délit de loterie prohibée».*

Dans la pratique, les *«circonstances atténuantes»* (art. 463 du code pénal) sont souvent appliquées. Sans oublier que les loteries sont autorisées (si on l'a demandé) pour des *«actes de bienfaisance», «l'encouragement des arts»* ou *«l'acquisition par les communes de matériel d'incendie»!* (Loi du 29 avril 1930).

Il y a également des jeux qui ont la couleur du jeu, le goût du jeu... mais qui n'en sont pas. C'est le cas du *bonneteau*. Il n'est pas répréhensible au titre de l'article 410. Il n'est pas considéré comme un jeu, mais comme une escroquerie (Art. 405 du C.P.). Certainement vous avez eu ou aurez l'occasion de voir ce «jeu» au coin d'une rue. Un habile manipulateur mélange sans cesse trois cartes tout en parlant. Il y en a deux noires et une rouge. Par exemple, un Roi de ♥, un Valet de ♦ et une Dame de ♠. Après un «soigneux» mélange, les badauds sont appelés à miser (100 F) sur l'une des cartes, faces cachées. Ils doivent trouver la carte noire. Si c'est le cas on leur rend leur mise, plus 100 F.

Il y a le manipulateur, deux «barons» chargés de faire semblant d'être des passants et qui, en outre, cachent le manipulateur et le carton qui sert de surface de jeu et deux surveillants, qui eux guettent l'arrivée de la police. Il ne faut pas oublier «le caissier» qui, lui, fait le tour des différents groupes de *bonneteau* et collecte l'argent, afin qu'il ne soit pas saisi par la police.

L'habileté du manipulateur est telle qu'il fait ce qu'il veut des joueurs. Les faisant (parfois) gagner au début puis perdre de grosses sommes ensuite. Le «bonneteau corné» est le tout dernier avatar du jeu. Le manipulateur corne la bonne carte, celle que les joueurs tentent de trouver au terme du mélange.

Les joueurs n'en croient pas leurs yeux. Ils restent là presque hagards, se disant *«pas possible, il a plié une carte sans s'en rendre compte»*. L'un des barons mise... et gagne! Génial!

Au tour suivant, les gogos placent tous leurs billets de 100 F sur la carte cornée. Et c'est raté! Pendant la manipulation la bonne carte a été décornée et une autre cornée!

Comme dit le commissaire Picard, *«c'est la carte à éliminer d'office, il ne reste plus qu'à choisir entre les deux autres!»* Une boutade, car il poursuit en disant *«dites-vous bien que vous ne pourrez jamais gagner. En effet, quand un badaud vient à gagner, l'un des complices du manipulateur, prévenu d'un coup d'œil, crie «police». Le carton et les cartes volent en l'air et tout ce petit monde prend la fuite».* Le «gagnant» reste là, planté au milieu du trottoir... sans avoir été payé. Un groupe d'organisateurs de *bonneteau* gagne 5 000 F par matinée de «travail». Par week-end, rien qu'aux Puces de Clignancourt à Paris, compte tenu des nombreux groupes qui sévissent, c'est 300 000 F qui changent de poche.

Alors, à défaut de pouvoir «organiser» des jeux de hasard, vous pouvez vous tourner vers les jeux de société. Oui, mais attention! Là encore, il n'est pas question d'en modifier les règles.

Si au bridge, vous distribuez à chaque joueur cinq cartes, cinq autres et puis trois, vous ne pratiquez plus le bridge, mais le bridge-goulash. Et le «goulash», c'est interdit. Le bridge impose la distribution des cartes une à une. Avec sa donne si particulière (et sans battre les cartes) les enchères montent vite, car les joueurs ont de fortes chances d'avoir chacun un Chelem.

Les enjeux n'en seront que plus importants.

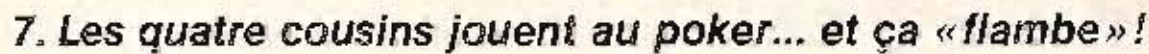
En fait, le goulash n'introduit pas de hasard. On peut même penser que les joueurs sont susceptibles de réfléchir davantage à la répartition des cartes entre les différents joueurs à la donne. C'est à des détails comme celui-ci que l'on repère que l'interdiction des jeux de hasard est surtout faite pour entraver les enjeux en argent non contrôlés par l'état.

LES MACHINES A SOUS EN REGLE?

On serait tenté de croire que des lois remontant au 1er Empire tendent aujourd'hui à s'estomper. Ce n'est pas le cas, tant s'en faut. L'année 83 a été marquée par un durcissement justement...

La loi du 12 juillet 1983 est la toute dernière en matière de jeux interdits. Elle a été pro-





7. Les quatre cousins jouent au poker... et ça «flambe»!


photos A. Borlant

8. Au bistrot, le même jeu, mais pour... des allumettes!



mulguée pour frapper fort sur les «machines à sous».

Courant 80, s'étaient répandus des appareils électroniques simulant des parties de poker. Quand le joueur gagnait, un certain nombre de parties gratuites s'affichaient. La chance aidant, un joueur pouvait cumuler plus de cinquante parties gratuites...

En un tournemain, l'appareil est devenu le support de substantiels enjeux. Il était possible de pratiquer ainsi: on dit que la partie coûte 100 F. Vous décidez de jouer cinq parties, et vous glissez un billet de 500 F dans la main du patron du bar. Puis vous allez jouer. Gains et (plutôt) pertes se succèdent. Disons que la chance est avec vous. Vous gagnez 12 parties gratuites et décidez d'arrêter. Alors le patron du bar constate effectivement votre score et vous verse 12 fois 100 F. On est en présence d'un jeu de hasard sans autorisation!

Les bénéfices réalisés avec rapidité multiplièrent les importations de machines à sous. Un véritable «placement»! Le «milieu» commença à s'y intéresser de très près... Enfin, Gaston Deferre, alors ministre de l'Intérieur, décida de frapper un grand coup sur la table. Ce fut également l'occasion de légiférer sur les... flippers!

Voici quelques extraits de cette fameuse loi de juillet 83:
«Sont interdites l'importation, la fabrication de tout appareil dont le fonctionnement repose sur le hasard et qui permet, éventuellement par l'apparition de signes, de procurer moyennant enjeu un avantage direct ou indirect de quelque nature que ce soit, même sous forme de partie gratuite».
Donc, plus question de «machines à sous», qu'elles donnent des «sous», des jetons ou le droit de rejouer! Plus fort encore:
«Sont également interdites la détention, la mise à disposition de tiers, l'installation et l'exploitation de ces appareils sur la voie publique et ses dépendances, dans les lieux publics ou ouverts au public, et dans les dépendances, mêmes privées de ces lieux publics. Est aussi interdite toute exploitation ou mise à disposition de tiers par une personne privée, physique ou morale, dans les lieux privés». C'est-à-dire qu'un patron de bistrot n'a pas le droit de posséder, même entreposé dans sa cave, ce genre de machine. Le plus drôle est bien sûr le passage de la loi concernant les flippers:
«Il en est de même des appareils de jeux dont le fonctionnement repose sur l'adresse et dont les caractéristiques techniques font apparaître qu'il est possible de gagner plus de cinq parties gratuites par enjeu ou un gain en espèces ou en nature». Autrement dit, les «flips» n'ont plus le droit d'afficher plus de cinq parties gratuites! Vient enfin l'article 5 (ajouté après le premier alinéa de l'article 410 du code pénal): *«Seront punis d'un emprisonnement de trois mois au plus et d'une amende de 360 à 10 000 F ou de l'une de ces deux peines seulement ceux qui auront établi, ou tenu, sur la voie publique et ses dépendances ainsi que dans les lieux publics ou ouverts au public et dans les dépendances, mêmes privées, de ceux-ci, tous jeux de hasard non autorisés par la loi et dont l'enjeu est en argent».*
C'est à vrai dire la seule fois que le mot «argent» a été rencontré dans un texte de loi.

LES BETES NOIRES...

Il existe des raffinements dans le monde du jeu qui sont d'une diabolique finesse. C'est ce que l'on appelle «le consortium des banques». La scène se passe dans un quelconque cercle de jeu.

Dans les cercles, on le sait, seuls les joueurs s'opposent. Au baccara, l'un des joueurs doit tenir la banque. Les autres joueurs ou «pontes» jouent alors contre lui et ce pendant huit tours de jeu. A échéance, un autre joueur doit tenir le rôle du banquier. Le banquier gagne au baccara 1,3 % des enjeux en moyenne. C'est donc une place souhaitable. C'est pourquoi «la banque» est mise aux enchères entre les joueurs... Dans les très grands cercles, l'enchère peut atteindre la centaine de milliers de francs!

La seule chance de s'assurer un gain est de toujours avoir la banque... Un ou deux comparses par table de jeu et de gros moyens financiers remplissent cette fonction. Cela est notamment utile si le «financier» de l'opération a de l'argent à «blanchir» (argent non déclaré au fisc: légal ou illégal).

Le taux d'intérêt de 1,3 % peut a priori paraître faible. Mais il représente en fait des sommes colossales compte tenu de l'importance des mises. Les autres joueurs — ceux qui n'ont pas les moyens de racheter la banque sont donc lésés. Si les responsables du «consortium des banques» sont pour la plupart connus, il est autrement plus difficile de faire la preuve de leur activité. C'est pourtant ce à quoi s'emploie la Brigade des jeux.

L'autre ennemi du Service des jeux, c'est l'informatique. La récente saisie d'un flipper très spécial illustre le phénomène. Nous l'avons essayé.

La machine est en apparence semblable à toutes les autres. Si vous glissez une pièce dedans, les tableaux se remettent gentiment à zéro. Un coup de paume sur la tirette et la boule entre en jeu. Mais si vous êtes prêt à parier 100, 200, 1 000 F ou davantage avec l'exploitant de l'appareil, ou le

patron du bistrot, le flipper se mute en machine à sous!

Un stylo à bille crée un contact électrique après avoir été enfoncé dans un petit orifice discrètement placé sur le côté du flip. Alors, comme devenus fous, les tableaux de score se mettent à faire défiler des chiffres à toute vitesse. Rapidement chacun se fixe sur une combinaison. Citrons, groseilles, cerises et cloches laissent la place aux chiffres.

Bien sûr, il ne faut pas croire que de tels appareils trônent au café-tabac du coin. On les rencontre plutôt dans les bars d'habitués, peu fréquentés par le grand public... La surveillance et le contrôle des compteurs de score et de parties gratuites ne sauraient bien sûr empêcher les flambeurs impénitents de trouver de nouvelles ressources. Les organisateurs de jeux clandestins peuvent désormais camoufler avec soin les «usages dérivés» de machines dont l'exploitation est parfaitement légale. Qui verra sur la carte-mère à l'intérieur de l'appareil que l'un des circuits intégrés permet de pratiquer un jeu de hasard? Qui verra ces interrupteurs invisibles que sont les tests dans les programmes? Une manipulation des boutons ou du joystick sans rapport avec le jeu qui défile sur l'écran peut facilement donner accès à une routine qui fait apparaître un tirage aléatoire et à un score. Quand on sait qu'un tirage aléatoire et son affichage ne demandent pas plus de deux lignes de programme, bien malin qui le découvrira, même en épluchant soigneusement les milliers de lignes d'un programme en langage machine. Cela suppose évidemment que les promoteurs de «clandés» se reconvertissent à l'informatique. Si l'on y pense, c'est bien sûr que le processus est déjà envisagé...

Alors peut-être, au cours de leurs perquisitions, les services de police découvriront une faune hétéroclite en train de jouer... à *Space invaders!*

L'Etat napoléonien, paternaliste en diable, ne voulait pas que l'ouvrier aille dépenser sa paie en jouant. Surtout à une époque sans grande couverture sociale. Aujourd'hui, chacun peut dépenser son salaire au Loto, à la Loterie nationale ou au tiercé, mais attention, surtout pas au Poker! Quant aux femmes, elles ne peuvent toujours pas entrer dans les cercles de jeux. Tout cela paraît bien archaïque, quand ce n'est pas hypocrite.

Si l'on comprend aisément la nécessité de pénétrer le milieu du jeu clandestin pour mieux pénétrer le «milieu» tout court, on comprend moins aisément l'attitude générale à l'égard du jeu. Il est à remarquer que les pays anglo-saxons (à dominance protestante) n'ont pas du tout à l'égard du jeu le même comportement. La législation y est beaucoup plus souple sans que cela provoque pour autant les catastrophes tant redoutées ici, en France...

Michel Brassinne

INTERDIT, AUTORISE... OU SEULEMENT TOLERE?

Comment la loi est-elle appliquée? Nous avons vu la «théorie», les textes de lois, qu'en est-il de la pratique?

Pour être le plus concret possible, nous avons décrit à nos interlocuteurs des situations de jeu bien précises avec les questions suivantes:

«Dans ce cas-là, que feriez-vous?
Est-ce que vous interviendriez?

Pour corser les situations proposées, il était toujours considéré que la présence des joueurs avait été signalée par un correspondant anonyme! (Ces situations sont celles des photos qui illustrent l'article).

• Scène 1: deux joueurs d'échecs dans un jardin public).

Réponse: autorisé; c'est un jeu de société, donc pas de problème.

• Scène 2: deux joueurs d'échecs toujours dans un jardin publique... mais sous la pendule, un billet de 200 F!

Réponse: autorisé; pas de problème! C'est un jeu de société, et il n'est pas interdit de parier sur ses propres capacités à vaincre son adversaire. Le hasard n'intervient pas.

Pour plus de certitude, nous insistons en augmentant la somme d'argent.

Réponse: autorisé; toujours pas de problème... Mais attention! *(ah! on se disait bien!)*... il ne faut pas qu'il y ait attroupement ou jeu «en chouette».

On dit que des personnes jouent en chouette ou pratiquent la chouette, quand elles parient sur d'autres joueurs. Comme les parieurs ne savent pas qui gagnera, et ne défendent leurs propres chances de vaincre l'adversaire, c'est comme s'ils jouaient au hasard. Et le jeu de hasard...

La chouette concerne tous les jeux de hasard ou non; elle est dans tous les cas interdite. Le rôle du Service des jeux est de savoir qui est l'instigateur du jeu en chouette, c'est-à-dire celui qui a joué les «bookmakers» (en notant le paris des différents participants).

• Scène 3: un joueur d'échecs est assis devant l'échiquier et pour l'instant il est seul. Sur la pancarte à côté de lui, on peut lire «voulez-vous jouer contre moi? Enjeu: 100 francs la partie».

Réponse: autorisé; il n'y a rien à dire. C'est un peu le vide juridique. Sauf attroupement ou jeu en chouette, il n'y a pas de problème.

• Scène 4: deux joueurs au comptoir d'un bistrot ont demandé «la piste» pour jouer au 421.

Réponse: toléré; en théorie c'est interdit, mais pratiquement il n'y aura bien sûr jamais d'intervention. C'est un jeu traditionnel. Il n'est pas le support d'une organisation. On sait que le résultat du jeu permet de décider qui paiera à boire. C'est tout. En revanche, on regardera si les joueurs ne font pas semblant de jouer au 421, alors qu'ils jouent à la Passe anglaise.

• Scène 5: à la différence du 421, la Passe anglaise n'est pas un jeu traditionnel et populaire: c'est un jeu très rapide et qui ne présente pas d'intérêt sans enjeu. Le fait qu'elle ne nécessite que deux dés la rend facile à dissimuler: si vous ne voulez pas être «interrompu», lancez vos dés sur un plateau de *Monopoly* comme support!

Réponse: interdit.

• Scène 6: les joueurs de *Monopoly!* Toutes les circonstances sont passées en revue: le jeu en famille, entre amis, entre inconnus, sur la voie publique, dans un café, dans un club.

Réponse: autorisé; on peut effectivement considérer que c'est un jeu de hasard, à cause des dés. Mais en définitive, c'est plutôt un jeu de société. Il est vrai qu'il y en a qui jouent de l'argent, mais de toute façon, il n'y a jamais eu d'intervention concernant la pratique de ce jeu. C'est beaucoup trop lent pour les «flambeurs». Ils préfèrent les jeux «rapides» où l'on mise souvent et qui creusent de gros écarts entre les joueurs, de gros gains et de grosses pertes (pour les autres!). Vous pouvez donc inviter vos amis en remplaçant les célèbres billets de couleurs par des vrais, personne ne peut rien vous dire!

• Scène 7: un morceau de choix, le Poker! Et d'abord, en famille.

Réponse: toléré; si c'est en famille ou avec des amis, si cela ne devient pas une habitude, s'il n'y a pas de publicité faite autour de ces parties, et si celui qui reçoit ou organise n'en tire pas bénéfice, alors c'est toléré.

Le Poker est avec la Passe anglaise le jeu le plus sujet à surveillance. Jamais la police ne viendra chez vous si vous faites un Poker après le dîner, bien qu'elle en ait le droit. Elle peut en effet intervenir de jour comme de nuit pour surprendre des joueurs en flagrant délit. Les vrais critères d'intervention sont: la régularité des réunions et le fait que les personnes qui jouent ne se connaissent pas.

• Scène 8: des joueurs de Poker, mais sur la voie publique, ou dans un café.

Réponse: interdit. Là, si ça se sait, c'est-à-dire si cela devient régulier, il y a des chances pour qu'il y ait intervention. C'est interdit, que ce soit avec des billets de banque, des jetons ou des allumettes.

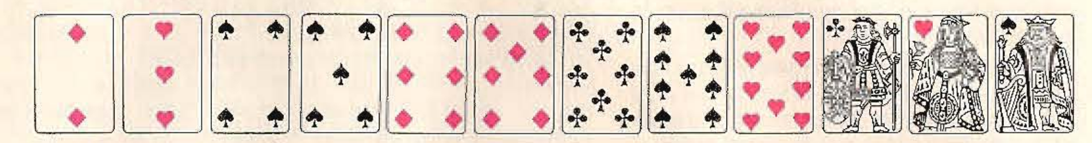
Concrètement, il est très difficile de faire la preuve que des joueurs pratiquaient bel et bien le Poker. Surtout si, à l'arrivée de la police, les joueurs jettent les cartes en l'air et disent: «devinez à quoi on jouait!». A ce moment-là on cherche la «carre», c'est-à-dire tout ce qui permet d'apporter la preuve que les joueurs étaient en train de pratiquer le Poker (ou un autre jeu de hasard).

Ici s'arrête le rôle de la police. C'est ensuite à la justice de trancher. Et souvent «elle ne suit pas», c'est-à-dire qu'elle «classe l'affaire sans suite». Les organisateurs reprennent alors leurs activités. Certains d'entre eux ont connu plusieurs dizaines de «descente de police». Comme quoi, si la loi est draconienne, l'usage qui en est fait est plutôt modéré.

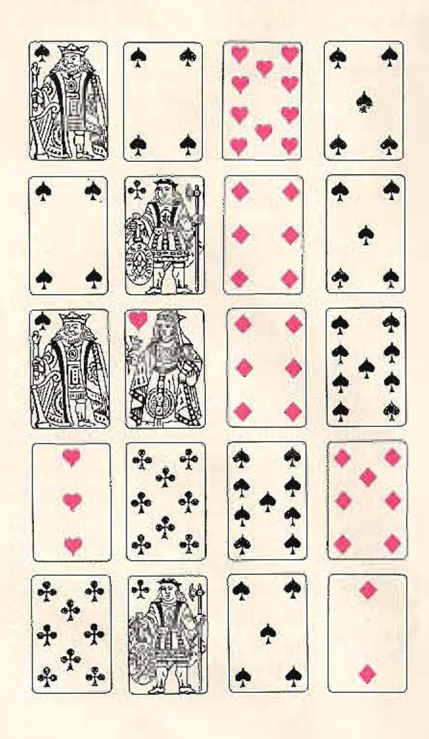
TOURS DE CARTES

DOS A DOS

Les cartes suivantes ont été collées dos à dos au hasard.



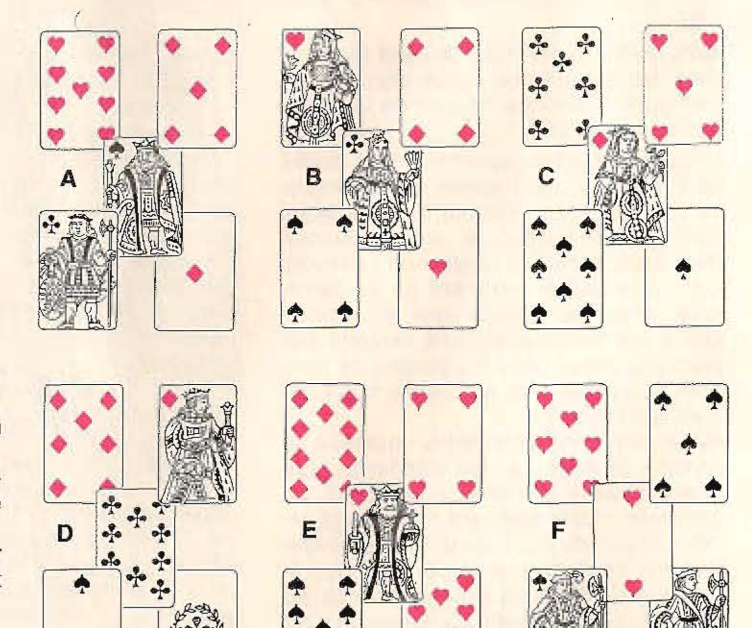
Quatre de ces cartes doubles sont prises au hasard, placées en ordre croissant vers la droite, puis retournées : ce qui donne la première rangée ci-dessous. Les cartes sont remélangées, quatre prises au hasard, placées en ordre croissant vers la droite puis retournées, etc., pour donner les cinq rangées ci-dessous.
Quelles sont les cartes collées dos à dos ?



BI-FACE

Un jeu de cartes a été collé dos à dos, en prenant soin cependant, de ne pas coller deux cartes de la même couleur ensemble (pas deux ♥ ensemble, ni deux ♠, etc.).
Ces doubles cartes ont été ensuite assemblées par groupe de cinq, comme il est montré ci-dessous. Trois de ces groupes sont montrés ci-dessous au recto et au verso, mais pas nécessairement dans le même sens.

1. Quel est le verso de chaque groupe ?
2. Quelles sont les cartes derrière chacun des As ?

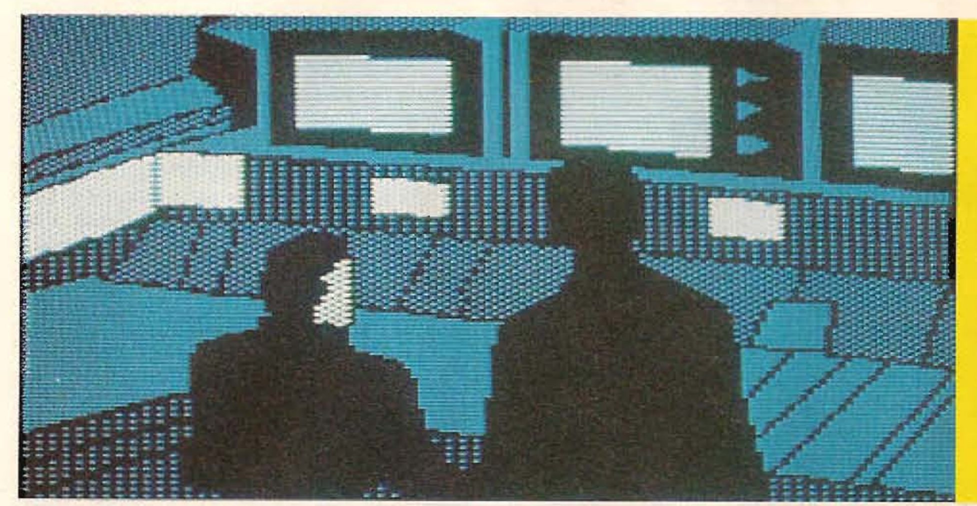


PARTIES DE CARTES

Annie et Jacques invitent Françoise et Christian à jouer aux cartes. Chaque couple dispose au départ de la même somme d'argent, comprise entre 100 et 140 F, mais ils décident de jouer chacun pour soi. Lorsqu'ils s'arrêtent, après un nombre de tours complets, Françoise et Christian ont deux fois plus d'argent qu'Annie et Jacques ; ils remarquent que la somme qu'ils possèdent est un carré parfait.
Chacun fait ses comptes. En moyenne, Annie a perdu 2,50 F par tour et Christian 2 F par tour. Jacques a gagné 1,50 F par tour et Françoise 3 F par tour.
1. Combien de tours les quatre amis ont-ils joué ?
2. Quelle était la somme de départ ?
3. A combien se montait la part de chacun à la fin de la partie ?

solutions page 115

J&S micro n° 4



MULTI SUNT VOCATI, PAUCI VERO ELECTI

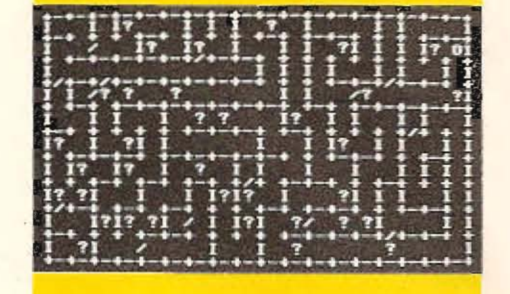
UNE SELECTION DES DERNIERS LOGICIELS DE JEU

page 47

AURI SACRA FAMES

LES TRESORS DE ROM

page 40



```
10  HOME : REM CLS EFFACE ECRAN
20  VTAB 10: INPUT "LARGEUR ( 4 A
      18 ) ";LR
30  VTAB 14: INPUT "HAUTEUR ( 4 A
      10 ) ";HR
40  DIM T(LR + 1,HR + 1),C$(LR -
      1,HR - 1),H(LR - 1,HR),V(LR,
      HR - 1):VP = (LR + HR) * 30
50  REM ===( INIT LABYRINTHE )===

60 N =  INT ( RND (1) *  INT (LR /
      2)) +  INT (LR / 3)
70 M =  INT ( RND (1) *  INT (HR /
      2)) +  INT (HR / 3)
80 A = 0:EX = 1: GOSUB 270
```

AUDACES FORTUNA JUVAT

JEUX DE ROLE ET MICROS

page 32



QUID NOVI ?

SIX NOUVEAUX MICROS

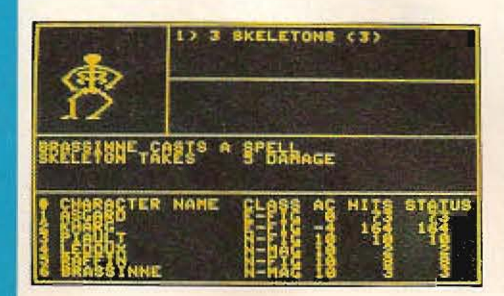
page 44



JEUX DE ROLE ET MICROS

Jouer un rôle, c'est-à-dire créer un personnage, et le faire vivre avec ses caractéristiques, non seulement physiques, mais aussi intellectuelles et mêmes morales... voilà qui n'entre guère dans les aptitudes (actuelles ?) d'un ordinateur.
Mais d'excellents programmes vous proposent déjà de passionnantes aventures qu'ils animent de main de... maître !

Des personnages avec leurs caractéristiques, des rencontres (parfois peu charnelles), des actions à choisir avec précision. C'est la base de tout jeu de rôle.
Ici, le plus ancien sur micro, **Wizardry** ; *un ancêtre, vieux de... trois ans. Il est dans la lignée de* **Donjons & Dragons**, *créé en 1973.*



A l'affût de tous les jeux de stratégie, de toutes les simulations, l'informatique guette ! Elle place face à vous de terribles adversaires aux échecs, aux dames, à *Othello.* A tel point qu'il faut maintenant choisir des programmes « un peu anciens » pour ne pas trop décourager les débutants. Mais, l'informatique ne se cantonne pas aux grands classiques sur damier. Elle s'est aussi lancée avec plus ou moins de succès à l'assaut des jeux de société. C'est l'exemple du *Monopoly.* Exemple... de ce qu'il ne faut pas faire ! Où l'ordinateur jette les dés, déplace les pions, achète, vend, pénalise et ne laisse finalement au joueur qu'un rôle dérisoire et ennuyeux. La transition du plateau de jeu horizontal à celui, vertical, de l'écran de télé, ne se fait pas toujours sans mal.
Adapter des jeux qui se pratiquent sur table — entre humains — à la relation écran-clavier n'est pas chose facile. C'est tout le problème des jeux de rôle informatisés.
Un jeu de rôle sur table, c'est une règle, un scénario, un meneur de jeu, à la fois arbitre et scénariste, et des joueurs.
De tels jeux existent-ils sur ordinateurs ? Les ordinateurs peuvent-ils être de bons meneurs de jeu ? Sont-ils capables de faire vivre intensément une situation ? Ne seraient-ils que des assistants, facilitant le déroulement du jeu sur table ?
Les questions qui portent sur l'intersection jeu de rôle/micro-ordinateur sont nombreuses. Encore faut-il y ajouter celles de votre courrier qui nous interroge notamment sur la commercialisation des jeux, la transformation des jeux d'aventure en jeux de rôle et sur la quasi-absence de jeux de rôle sur les micros de la gamme des 2000-4000 F.
Les jeux de rôle pour ordinateur qui sont actuellement commercialisés méritent-ils bien d'être appelés ainsi ? Peut-on dire jeu de rôle sur ordinateur est analogue à un jeu de rôle sur table, à l'image de *Donjons & Dragons,* qui en l'occurrence servira souvent de référence-type, et de prototype à tous les jeux de rôle ?...
Si l'on voulait être puriste, la réponse devrait être non. En effet, il n'existe pas aujourd'hui sur micro-ordinateur un programme qui soit une règle de jeu, à la suite duquel on peut « charger » un nombre indéterminé de scénarios, tous différents et qui serve à la fois d'arbitre et de meneur de jeu. Donc, quand le label « jeu de rôle » figure sur un programme commercial, il convient d'être méfiant.
D'ailleurs les fana-puristes du jeu de rôle ont tendance à dédaigner les jeux de rôle sur ordinateur. Ils s'y sentent à l'étroit. Ont l'impression que les possibilités qui leur sont offertes sont beaucoup trop restreintes...
En fait, on peut quand même affirmer, moyennant certaines réserves, que les jeux de rôle existent bel et bien sur ordinateur. Les toutes premières réserves sont simples : les jeux de rôle commercialisés proposent une règle de jeu, sont arbitres, mais n'offrent qu'un seul scénario, une aventure unique, plus ou moins étoffé d'ailleurs !
Il y a l'exception et en la matière c'est *Sorcellerie,* et ses trois scénarios, adaptation française de la série *Wizardry,* édité en français chez Ediciel Matra-Hachette. Il contient tous les ingrédients qui ont fait le succès des jeux de rôle dans le monde. Un à six joueurs peuvent partir l'aventure. Ce qui est rare ; car souvent, l'aventure se déroule en solitaire contre le programme.



Un jeu de rôle, sur écran ou sur table, c'est d'abord un scénario. Ici un fragment de Sorcellerie III.

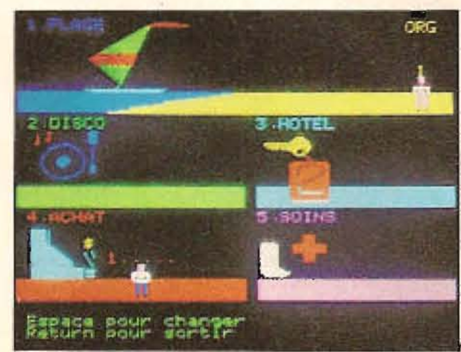
Chaque joueur peut se créer un personnage (guerrier, magicien, prêtre, etc.), l'équiper en lui achetant le matériel nécessaire. En tenant compte des interdictions due à sa « classe » (profession). Une fois créés, les personnages peuvent se lancer dans un gigantesque souterrain à étages multiples. Comme dans *Donjons & Dragons* — et c'est là un point très important — les personnages ne sont pas là, en vrac, ils doivent être placés par les joueurs eux-mêmes. Beaucoup mettront les guerriers devant et les magiciens et voleurs derrière, en raison de leurs faibles protections. On y retrouve, comme dans les jeux de rôle sur table, les haltes plus ou moins longues, au cours desquelles sont prodigués les soins, les échanges entre personnages.
La seule critique qui peut être faite est celle qui a trait au dialogue. Ici, contrairement aux jeux de rôle sur table, il n'est pas possible de poser des questions au meneur de jeu informatisé ; c'est-à-dire qu'il n'est pas possible de taper de phrases au clavier. Dans *Sorcellerie,* les ordres sont transmis à l'ordinateur sous la forme de l'appui sur une touche : la touche C quand, face à un monstre, on veut combattre ; la touche F pour fuire, etc.
Pourtant ce jeu a un avantage considérable sur ses concurrents : ses trois scénarios offrent l'exceptionnelle possibilité de faire vivre aux personnages plus d'une aventure. Une possibilité qui n'est cependant réservée qu'aux personnages qui ont su faire leurs preuves et atteindre un « niveau d'expérience » suffisant (voir *J & S* n° 18 pour un approfondissement de ce jeu).
Parmi les très grands jeux de rôle sur ordi-

nateur (toujours sur *Apple)*, n'oublions pas *Ultima II, Exodus-Ultima III* et le tout dernier de ce type *Questron*. Le style est tout à fait différent. D'abord le personnage. Il est créé comme dans tous les jeux de rôle, par un savant mélange de hasard et de choix. Le hasard pour les lancers de dés ou leur équivalent informatique, et le choix pour l'attribution des résultats à des caractéristiques telles que les points de vie, la force ou la capacité de manier une arme. Cela fait, le personnage est unique. Et il n'a pas de compagnon de route comme dans *Sorcellerie* ou les jeux de rôle sur table. On aime ou on n'aime pas ! D'un côté, on rencontre les affres et les plaisirs d'une équipée ; de l'autre, les délices de se débrouiller seul. Changement de décor : dans *Empire-Insterstellar Shark* (Interactive Fantaisies), le personnage est créé de manière totalement aléatoire. Le joueur se contente d'appuyer sur la barre d'espacement quand bon lui semble, alors que des nombres plus ou moins grands défilent à grande vitesse en bas de l'écran. Le reste du jeu est conditionné par l'appui touche après touche, chacune entraînant une action spécifique. Le choix de la profession du personnage est limité et pré-établi. Le plus souvent il sera pilote ou diplomate.

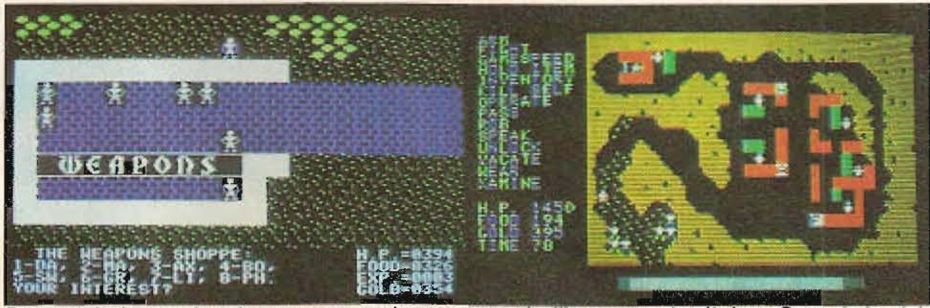


Avant de partir à l'aventure, le joueur se crée un personnage avec toutes ses caractéristiques.

Il existe tout de même des jeux qui mettent en œuvre les caractéristiques de personnages créés par le joueur. *Don juans & Dragueurs*, sur lequel nous ne nous étalerons pas, puisque comme vous le savez il fait partie de la collection Jeux & Stratégie,



Le personnage a toujours une mission à accomplir, un but. Dans* Don juans et Dragueurs, *c'est de ravir... des cœurs.



Pour atteindre son but, le personnage devra parcourir d'immenses territoires. Ceux de la série* Ultima *comptent parmi les plus grands. Sa quête ne devra pas lui faire oublier qu'il doit s'alimenter, se reposer, acheter des objets (ici des armes) pour mieux explorer de dangereux souterrains.

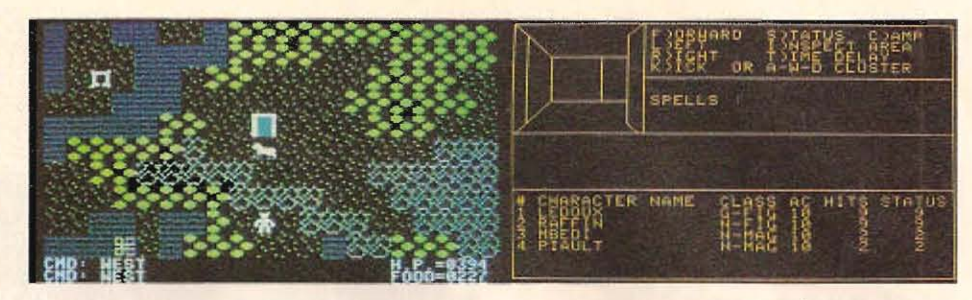
éditée par Ere Informatique. L'univers dans lequel il se déroule n'est pas médiéval, mais estival. Le personnage, défini par quatre variables — Look, Argent, Fraîcheur et Bronzage — tente de collecter des « Cœurs » dans le cadre d'un club de vacances (voir *J & S* n° 22). Des personnages prêts-à-jouer (étudiant, cadre, sportif) facilitent l'entrée en jeu.
C'est également le cas de *Murder on Zinderneuf*, (Electronic Arts, éditeur) où le joueur doit choisir l'un des sept détectives disponibles pour mener à bien son enquête à bord d'un dirigeable, où de mystérieux



Dans les jeux les plus récents, le personnage fait des rencontres. Dans* Murder on Zinderneuf, *le détective questionne les passagers.

meurtres se succèdent. Cette fois, nous sommes à la limite inférieure du jeu de rôle, dans cette zone qui sépare le jeu d'aventure du jeu de rôle.
Et si vous étiez... quatre personnages ! Comblant les quelques défauts de ses illustres prédécesseurs *Sorcellerie* et *Ultima, Mandragore* (édité par infogrames pour *Commodore 64* et *SX 64*) présente la toute dernière avancée dans l'univers des jeux de rôle sur micro-ordinateurs. Le thème est toujours médiéval fantastique, calqué sur l'inépuisable œuvre de Tolkien *(Le Seigneur des Anneaux, Bilbot le Hobbit)* : un grand malheur s'est abattu — c'est le cas de le dire, puisqu'il s'agit de météores — sur la région (16 000 cases !) de Mandragore. La justice a fait place au chaos. Vous seul pouvez rendre à cet univers sa sérénité d'antan...
Ce cadre classique pour les jeux de rôle sur table (analogue à *L'Ultime Epreuve)* cache de fulgurantes innovations. D'abord, vous choisissez votre équipe, en créant ses quatre personnages. Quatre héros ayant chacun, de préférence, leur spécialité. La constitution, la force, la sagesse, l'intelligence, la dextérité et l'aspect physique en sont les caractéristiques. Selon les valeurs associées à chacune d'elles, chacun pourra être soldat, ranger, magicien, sage ou voleur. La souche : mi-orc, hobbit, elfe, nain, ou même humain si vous voulez, renforcera leur spécificité. Une fois équipés, vous les conduirez à l'aventure pour rétablir l'équilibre rompu dans l'ordre des choses.
Chacun des dix châteaux répartis sur un immense terrain exploré à la manière d'*Ultima*, recèle une énigme présentée sous la forme d'un quatrain. Tout comme dans *Euréka*, le jeu d'aventure-concours(voir ludotique news page 52 et *J & S* n° 31).
Les personnages que vous guidez ont au départ 50 points de vie, 20 de nourriture, 50 d'argent et 0 d'expérience. Des valeurs qui baisseront toutes, sauf l'expérience bien sûr. Dans chacun des douze villages que vous rencontrerez au gré de vos déplacements, il vous sera possible de ravitailler, de soigner, de reposer vos aventuriers. L'entrée dans un village ou un château (vus en plan) est marquée par le passage à la vision en perspective (vision plus réaliste, typique des jeux d'aventure). Le petit personnage symbolisant à lui seul tout le groupe fait place nette et les quatre aventuriers sont désormais vus en pied. Chacun peut être déplacé. C'est déjà remarquable. Mais là où *Mandragore* dame le pion à *Ultima*, c'est au niveau du dialogue. Les verbes, au nombre de 29, sont à la disposition du joueur, et donc de ses quatre personnages, pour PRENDRE, DONNER, POSER, QUESTIONNER ou encore EXPLORER, CHASSER, STATUFIER, les monstres errants qui hantent cet univers et les quelque 500 objets figurant dans cet immense scénario. Les phrases seront le plus souvent tapées comme dans les jeux d'aventure. VERBE + NOM, mais aussi avec certaines possibilités du type ACTION, SUJET DE L'ACTION, OBJET avec lequel l'action est réalisée. La phrase sera toujours précédée du nom ou de l'abréviation qui désigne le personnage qui agit.
Plus fort encore — mais pas forcément re-

commandé — il est possible de faire éclater le groupe. Chaque aventurier allant de son côté. Chaque personnage non-activé par le joueur devient relativement autonome et survit par ses propres moyens, comme s'il avait des ordres permanents. *Mandragore* est un des sommets du jeu de rôle sur micro-ordinateur. C'est le seul jeu de rôle qui permet à la fois une aussi fine «gestion» des personnages et des possibilités de dialogue, type jeu d'aventure. Réjouissons-nous qu'il ait été fait en français.



Il y a deux types de représentation du terrain. Le récent, la vue en plan, comme dans* Ultima *et l'ancien, la vue en perspective, comme dans* Wizardry-Sorcellerie *(à droite).

LE MJ-ORDINATEUR FACE AU MJ-HUMAIN

Vous savez tous ou presque comment se déroule une partie de jeu de rôle autour d'une table. Nous allons comparer son déroulement à ce qu'un ordinateur est capable de faire. Le meneur de jeu (noté MJ par la suite) a créé une histoire, comme un scénariste de cinéma. Puis, il a invité des joueurs — qui ne connaissent pas forcément dans les moindres détails la règle du jeu — à se réunir autour de lui. Alors que les joueurs ne savent encore rien, le MJ dispose déjà de très nombreux éléments. L'histoire qu'il a inventée suppose en effet qu'il ait réfléchi et consigné sous forme de notes ou de dessins une grande quantité d'informations. Un terrain tout d'abord. Quel que soit le jeu de rôle pratiqué, il faut bien un lieu d'action. Le MJ aura dessiné une région sur du papier quadrillé, avec ses plaines, ses collines, ajoutant ça et là montagnes, rivières, villes... L'informatique ne rencontre à ce niveau aucune difficulté. Si l'ordinateur est incapable de se mettre en mémoire votre dessin au crayon, il est tout à fait au point pour engranger des codes, des valeurs numériques. Les couleurs de votre dessin constituent déjà un pré-codage. Passer des couleurs aux chiffres n'est pas sorcier (voir le micro aide du MJ). Les résultats possibles sont le plus souvent des vues en plan, comme dans *Ultima II* (photo en haut à gauche) ou des vues en perspectives, comme dans *Sorcellerie* (photo en haut à droite). Cette vision au ras du sol peut être tirée de la vue en plan (voir La Cité des robots, J & S n° 21). Notre programme en Basic vous permet de créer en mode texte les dédales que l'on rencontre dans les jeux de rôle (voir pages 40 et suivantes). Qu'on soit autour d'une table ou dans la mémoire d'un ordinateur, il n'y a pas de différence pour le plan des lieux. A moins qu'il s'agisse d'un scénario ayant pour seul but la survie sur une île déserte, l'univers créé par le MJ est «peuplé». C'est ce que tous les amateurs appellent des PNJ, c'est-à-dire les personnages non joueurs, qui sont à distinguer des personnages qui vont être guidés par les joueurs eux-mêmes. Les PNJ sont créés et animés par le MJ!

Dans la plupart des jeux de rôle sur table, les PNJ répondent aux mêmes caractéristiques que les personnages des joueurs. Ils ont chacun un nom, des points de vie, de force, d'intelligence, etc. Autant de variables auxquelles sont associées des valeurs numériques. Alors ça, c'est vraiment le domaine de l'ordinateur. Variables et valeurs constituent même sa principale nourriture.

La taille T est une variable qui peut prendre toutes les valeurs entre 50 et 260, par exemple. L'ordinateur ne refusera jamais T = 167. C'est même pour gérer les variables et les valeurs que les ordinateurs ont été conçus. Les programmes, même les plus simples (voir le micro aide du MJ) vous sortiront des kyrielles de PNJ, plus méchants les uns que les autres.

Le prélude à tous les jeux de rôle sur table est pour chaque joueur la création de son personnage. Que ce soit à *Donjons & Dragons*, à *L'Appel de Cthulhu*, *Légendes* ou à *Méga*, les joueurs lanceront des dés pour associer à chaque caractéristique du personnage une valeur numérique. Pour connaître la force de mon personnage, je lance quatre dés à six faces. Résultat 15. La force de mon personnage est de 15. Là non plus, pas question de prendre l'ordinateur en défaut. Sa fonction RDN (random = hasard) est là pour faire naître (ou générer) des nombres aléatoires. Jusqu'ici l'ordinateur est tout à fait capable d'adapter, de la table à l'écran, ce qui se passe dans un jeu de rôle.

• OUVRIR PORTE... JE NE COMPRENDS PAS!

La partie commence. Le MJ du bout de sa table, où il a installé tout son petit matériel, commence à situer l'action. *Eh bien voici, nous sommes en ce moment sur l'esplanade du château de Saint-Germain-en-Laye. Je vous ai réunis afin d'explorer les souterrains qui, dit-on, s'ouvrent 10-15 mètres en contrebas, au pied d'une petite falaise. Au nord, vous voyez la lisière de la forêt, ainsi qu'à l'est; au sud la Seine s'écoule mollement et à l'ouest, l'esplanade s'étend sur plus d'un kilomètre... Que faites-vous?* La question fatidique a suivi la description et les joueurs, après s'être rapidement concertés, donnent une réponse. Nous allons vers le sud, pour descendre la falaise.

L'ordinateur est lui aussi à même de gérer des déplacements. Pas de problème. Si votre personnage est en X=12 et Y=37, sur un terrain repéré en coordonnées cartésiennes, il est simple d'indiquer à votre ordinateur qu'un déplacement vers l'est correspond à l'incrémentation de X, soit X=X+1; vers le nord Y = Y − 1; vers l'ouest X=X−1 et vers le sud, Y=Y+1. Il sera également possible de tenir compte des ordres M et D pour «monter» et «descendre».

Dans la plupart des jeux de rôle informatisés, comme dans les jeux d'aventure, les ordres de déplacements sont associés à l'initiale de la direction. Parfois, rendant le jeu plus difficile c'est (D)roite, (G)auche, (E)n avant et (R)etour en arrière ou demi-

1. Mandragore est le plus récent, et aussi le meilleur jeu de rôle sur micro. Il synthétise les apports de ces prédécesseurs.

2. Le joueur crée une équipe composée de quatre personnages.

3. Sur le terrain vu en plan, l'équipe est représentée par une seule figurine, qui se déplace à l'aide du clavier.



tour qui interviennent. Cela exige au moins du joueur qu'il dresse un plan au fur et à mesure de ses déplacements. Pour revoir en détail comment créer un terrain et y déplacer un personnage relisez *J & S* n° 20 et surtout le n° 29 et notre mini-jeu de rôle en Basic, page 40.

Les joueurs ont décidé de descendre le mur de l'esplanade, y sont parvenus en sautant et s'apprêtent à s'enfoncer dans les taillis. *Qu'est-ce qu'on voit?* hasarde l'un des personnages. Le M.J., regardant son plan : *eh bien, un petit chemin borde le pied du mur de l'esplanade; partout vers le sud il y a des taillis et des arbres. La pente semble raide.* L'un des personnages reprend la parole : *est-ce qu'un chemin permet de descendre?*

Aïe! Là, ordinateur va commencer à souffrir! Un programme peut-il répondre à des questions ou à des ordres tapés au clavier? Une partie du programme devra être consacrée à l'« analyse syntaxique », c'est-à-dire, le repérage des mots qui ont été tapés au clavier, chose relativement facile puisqu'ils sont séparés par des espaces (CHR$(32) dans le code ASCII des ordinateurs) des apostrophes ou des traits d'union. Le programme devra ensuite rechercher dans de longues listes de verbes et de noms s'il reconnaît ou non ceux qui ont été tapés, puis aller chercher la phrase-réponse correspondante, si toutefois elle a été prévue. Dans le cas contraire, une phrase « fourre-tout » du type « c'est impossible » ou « je ne comprends pas » se substituera à la réponse espérée.

Dans *J & S* n° 29, vous avez pu apprendre comment programmer un jeu d'aventure doté d'un analyseur syntaxique extensible. Ce dialogue, plus ou moins enrichissant, avec un programme, est bien maîtrisé dans les jeux d'aventure, là où le joueur est simplement lui-même et ne guide pas de personnage. Comment se fait-il que les jeux de rôle sur ordinateur, comme *Sorcellerie* ou *Ultima II*, ne fonctionnent pas de la même manière ? C'est-à-dire en proposant à la fois la création et la gestion d'un personnage et des possibilités de dialogue par clavier interposé? Nous entrons ici au cœur du problème des jeux de rôle sur ordinateur. Pour bien comprendre la difficulté qui se présente au programmeur, nous prendrons un exemple simple. Un joueur tape une phrase simple : OUVRIR LA TRAPPE.

Avant de voir comment traiter cette action, imaginons la scène. Un personnage explore le rez-de-chaussée d'un manoir abandonné. Ses premières investigations ne donnent rien. En ouvrant une armoire, il découvre que le fond en est percé. Une pièce inexplorée apparaît bientôt à la lueur de sa torche et en plein milieu, sous les restes de ce qui fut un tapis, une trappe... Dans le jeu de rôle autour d'une table, le M.J. placera forcément la trappe dans sa description, puisqu'elle est visible. Pour le joueur, il n'y a pas une multitude de comportements possibles. Il commencera par une question d'observation du type *« je regarde la trappe... est-ce que je vois quelque chose de particulier? »*. Puis, si rien d'inquiétant ne déclenche sa méfiance, il dira *« j'essaie d'ouvrir la trappe »* ou plus affirmativement encore, *« je soulève la trappe »*.



Que se passe-t-il du côté du M.J. ? Un tel épisode ne présente à l'évidence aucune difficulté pour un cerveau humain. Le M.J. sait parfaitement où se trouve le personnage, puisqu'il suit ses évolutions sur le plan qu'il a lui-même tracé. Il sait qu'une trappe figure dans la pièce et que celle-ci peut être ouverte sans danger. Le M.J. répondra, presque sans réfléchir *« eh bien en effet tu soulèves la trappe. Elle s'ouvre sans difficulté. Elle est maintenant grande ouverte... »*

Il peut aussi, et c'est souhaitable, improviser. Dire *« les gonds gémissent sous la traction. L'air est envahi par la poussière qui roule de la trappe qui s'incline et d'un seul coup elle retombe lourdement en arrière. La trappe est ouverte »*.

Comment traduire une telle situation dans un jeu d'aventure, puis dans un jeu de rôle informatisé. Commençons par le jeu d'aventure. Le joueur a tapé sur le clavier la phrase « ouvrir trappe », manière couramment admise de converser avec la machine. L'analyseur syntaxique lit les lettres du premier mot et considère qu'il est fini dès qu'il rencontre le premier espace. Le deuxième mot, c'est le reste de la phrase, moins l'espace. Il les range dans deux variables. Il faut savoir que le programme garde ensuite rarement toutes les lettres des mots. Les quatre premières lettres de chacun d'eux suffisent généralement à les distinguer. OUVR et TRAP sont ainsi comparés plus rapidement aux listes de verbes et de noms rangés dans la mémoire de la machine, lors du chargement du programme (eux aussi réduits aux quatre premières lettres). Si TRAP n'existe pas, le programme sera conçu pour répondre « je ne sais pas ce qu'est un(e) trappe ». Il doit évidemment reprendre, non le mot abrégé TRAP qui a servi de comparatif, mais le mot originellement tapé. Si le verbe n'existe pas : je ne sais pas « ouvrir ». Si ni l'un ni l'autre n'existent, il faudra une phrase du type « je ne comprends pas ».

Ces trois phrases servent également pour toutes les erreurs de frappe et sont vraiment nécessaires. Fort heureusement les mots OUVR et TRAP sont découverts dans les listes préétablies. Il existe un sous-programme où ont été rangées toutes les situations faisant intervenir le verbe en question. Le pointeur du programme s'y rend immédiatement. Allons-nous obtenir immédiatement une réponse ? Non, le programme doit en effet répondre à de nouvelles exigences avant de satisfaire le joueur. Il lui faut vérifier que le joueur est bien dans la pièce où figure une trappe ! C'est bien la moindre des choses. Il est donc nécessaire d'inclure un test concernant la valeur de la pièce où il se trouve. Disons, qu'il est dans la case 4, donnée que le programme connaît sous la forme de l'équivalence C=4.

Si la case où se trouve le joueur n'est pas la case 4, mais que le mot tapé est bien le mot trappe, le programme devra dire « je ne vois pas de trappe ! » Ce qui peut s'exprimer sous la forme IF C<>4 AND N$="TRAP" THEN PRINT "Je ne vois pas de"; N$.

Voyons enfin le cas majeur : la trappe était fermée et le joueur a donné l'ordre de l'ouvrir. Disons que la trappe est fermée quand la variable qu'on a choisi d'appeler T est égale à zéro. Nous aurons alors le test 1 de la figure 1 (p. 36). Celui-ci entraîne la réponse « maintenant, elle est ouverte ». Dans ce cas, la variable T est immédiatement modifiée pour lui donner la valeur 1. Valeur qui désigne la trappe ouverte. Il faut prévoir le cas du joueur qui tente d'ouvrir une deuxième fois la trappe alors qu'elle l'est déjà ; sans oublier le cas où il la re-

4. En chemin, on peut faire de mauvaises rencontres...

5. Les aventuriers entrent dans le château de la photo 3. La vue en perspective se substitue à la vue en plan.

6. Le joueur peut donner des ordres à chacun des personnages, ils se déplacent ensemble ou séparément!



Jeux d'aventure	Phrases - Réponses	Modifications des variables
1 IF C=4 and N$ ="TRAPPE" AND T=0 THEN	PRINT "Maintenant, elle est ouverte"	T= 1
2 IF C=4 AND N$ ="TRAPPE" AND T = 1 THEN	PRINT "Vous l'aviez déjà ouverte !"	
Jeux de rôle	**Phrases - Réponses**	**Modifications des variables**
3 IF C = 4 AND N$ = "TRAPPE" AND F ⩾ 8 AND T = 0 THEN	PRINT "Maintenant, elle est ouverte"	T = 1 F = F − 1
4 IF C = 4 AND N$ = "TRAPPE" AND F ⩾ 8 AND T = 1 THEN	PRINT "Vous l'aviez déjà ouverte !"	
5 IF C = 4 AND N$ = "TRAPPE" AND F < 8 AND T = 0 THEN	PRINT "Vous êtes trop fatigué pour l'ouvrir"	F = F − 1
6 IF C = 4 AND N$ = "TRAPPE" AND F < 8 AND T = 1 THEN	PRINT "Heureusement que vous l'aviez déjà ouverte car vous êtes fatigué !"	

Figure 1 : *le joueur vient de taper au clavier « OUVRIR LA TRAPPE ». Le programme reconnaît le verbe « ouvrir » et le nom « trappe ». Dans le sous-programme « OUVRIR », il trouve deux tests s'il s'agit d'un jeu d'aventure. Il vérifie si le joueur est bien dans la case 4, là où il y a une trappe (C=4), si le nom tapé est « trappe » et si celle-ci est ouverte (T=1) ou fermée (T=0).*
Dans le cadre d'un jeu de rôle, pour la même situation, il faudrait quatre tests. L'intervention de la force du personnage F ajoute deux tests. Dans la colonne de droite figurent les modifications de variables.

ferme. La réponse au test 2 (figure 1) rend compte de cette éventualité.
A titre de comparaison, voyons comment la même situation pourra être traitée dans un jeu de rôle. L'ouverture d'une trappe fera intervenir au moins une des caractéristiques du personnage ; la force semble être la plus appropriée. Ainsi, non seulement, il faudra tester l'état de la trappe (ouverte ou fermée), la valeur de la case et la nature du nom employé, mais aussi la valeur de la force. On peut décider (et c'est le choix qui a été fait dans les tests de 3 à 6 dans la figure 1) qu'une valeur en force inférieure à 8 entraîne une incapacité à ouvrir la trappe. Lorsqu'elle s'ouvre effectivement, ce sont deux variables qu'il faut modifier : l'état de la trappe et la valeur de la force.
Vous l'aurez compris : plus on utilise de variables, plus les combinaisons à tester sont nombreuses et plus cela occupe de place mémoire dans l'ordinateur. Les jeux d'aventure saturent déjà le plus souvent la mémoire d'un micro après chargement. Le problème est encore plus difficile à résoudre quand il faut gérer un personnage et faire intervenir toutes ses caractéristiques dans l'évolution du jeu.
Le problème n'est pas trop complexe à résoudre quand le micro-ordinateur est associé à un lecteur de disquettes, car la mémoire vive ne contient à tout instant qu'une fraction des informations nécessaires. Souvent celles concernant la pièce où se trouve le joueur. A l'image d'un bibliothécaire, le système d'exploitation de la disquette (SED en français, DOS en anglais) va chercher les informations relatives à l'endroit où se trouve le joueur, informations rangées dans des fichiers sous forme de DATA.
La situation est d'une autre envergure pour les micros auxquels sont associés des lecteurs de cassettes. Les cassettes ne peuvent être lues que séquentiellement.
En effet, sur un magnétophone, la tête de lecture est fixe, passive en quelque sorte. C'est la bande qui défile devant elle. Pas question d'aller lire ce qu'il y a au bout de la bande, puis revenir en arrière : elle est lue comme un film, séquentiellement. Au contraire un lecteur de disquettes, à l'image d'un « tourne-disque », est doté d'une tête de lecture mobile, capable d'aller explorer n'importe quelle piste de la disquette qui tourne à 300 tours/minute. La gestion d'un jeu de rôle sur cassette est possible, mais difficile.
Ceci oblige donc à mettre toutes les informations en mémoire vive dès le début de la partie. Nous répondons ainsi à la question de nombreux lecteurs sur la différence entre les jeux qu'ils trouvent sur leur machine munie d'un lecteur de cassettes et ceux qu'on rencontre sur celle qui utilise un lecteur de disquettes notamment *Apple*.
L'une des solutions futures pour les petites machines sera leur extension-mémoire. Peut-être les 256 K-octets promis par les constructeurs japonais courant 86... ! Mais il ne faut pas trop espérer que des lecteurs de disquettes coûteront de moins en moins chers.
Alors, dotés d'une puissante mémoire vive, les micros permettront la création de jeu de rôle se rapprochant du jeu de table. Avec peu de chance toutefois de les égaler. Les meilleurs programmes de jeux de rôle eux-mêmes, tels *Sorcellerie* ou *Ultima III* ou encore *Empire II - Interstellar shark* n'offrent pas à la fois la gestion des personnages et celle du dialogue.
Les éditeurs de logiciels sont parfaitement conscients de ces problèmes et travaillent d'arrache-pied pour mettre au point de nouvelles procédures pour toujours emmagasiner davantage d'informations dans 48 K-octets, chargés à partir d'une cassette. Le Basic est le plus souvent délaissé au profit du langage naturel de l'ordinateur, le langage-machine. Lui-même est fréquemment codé pour tenir encore moins de place. C'est ainsi que sont construits des jeux tels que *Euréka*.

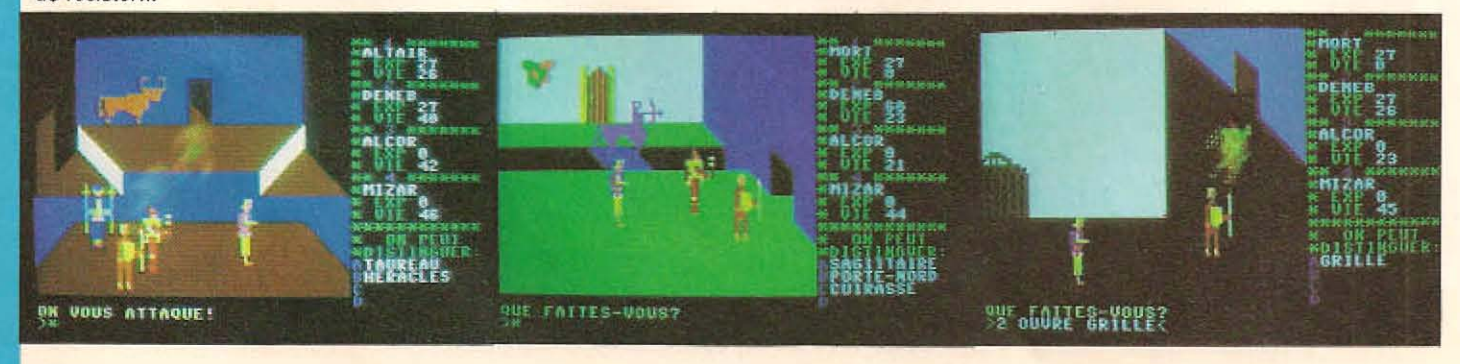
LE MICRO AIDE DU MJ

Si l'expression du micro-ordinateur en tant que MJ est encore un peu pauvre, il possède néanmoins des qualités que les MJ humains aimeraient bien posséder : la rapidité et l'infaillibilité. La rapidité c'est l'un des atouts les plus forts du MJ. Pour l'être vraiment, il faut connaître parfaitement les règles du jeu, être capable de lire les tables qui se trouvent sur le tryptique qu'il a posé devant lui, sans oublier les données de son propre scénario. Même en rassemblant

7. *Altaïr se fait attaquer. Son manque d'expérience (et celui du joueur !) ne permet pas de résister...*

8. *Les aventuriers se retrouvent à trois. Altaïr est mort.*

9. *Le jeu permet la gestion des personnages et le « dialogue ».*



tous ces éléments, les MJ sont fréquemment contestés par les joueurs. Ceux-ci connaissent de mieux en mieux les règles et estiment qu'elles doivent être respectées à la lettre. La rapidité répond à une exigence essentielle pour les jeux de rôle : le sentiment de vivre l'action. Le MJ qui commence à consulter des livres, à chercher ses documents, finit par faire perdre le fil de l'action aux joueurs.
Pour gagner du temps, le micro-ordinateur est parfait... Non pas cette fois pour se substituer au MJ, mais pour devenir son assistant. Il peut intervenir avant la partie proprement dite, c'est-à-dire pendant que le MJ prépare son scénario, et aussi en cours de partie pour les calculs.

- Avant la partie. Sa tâche sera celle d'un conseiller, d'un catalyseur, permettant de faire naître de nouvelles idées. Souvent sa tâche sera découpée en tronçons très ponctuels.

Prenons l'exemple de la création des noms. Si vous êtes MJ, vous vous rendez bien compte depuis six mois que vous retombez sur les mêmes à peu de choses près. Le programme suivant vous débarrassera de cette tâche. Et encore est-il simplifié à dessein, afin que chacun puisse l'utiliser immédiatement (voir listing 1).

listing 1

```
10 A$ = "EDORULAMEZOR"
20 B$ = "TURYKALEGIZE"
30 A =  INT ( RND (1) * 12) + 1
40 B =  INT ( RND (1) * 12) + 1
50 PRINT  MID$ (A$,A,3); MID$ (B
     $,B,3)" ";
60  GOTO 30

MEZLEG ORUIZE LAMYKA DORRYK
RRYK ORUKAL EZOURY ORTUR
EDOIZE ORKAL ORYKA MEZEGI
```

Son fonctionnement est hyper-simple. En ligne 10 et 20 sont enregistrées deux chaînes de caractères, dans les variables A$ et B$. En lignes 30 et 40 sont tirées deux valeurs au hasard, comprises toutes deux entre 1 et 12. La ligne 50 affiche le nom trouvé en respectant la règle suivante : affiche une suite de trois lettres à partir d'un point pris au hasard dans la première chaîne de caractères (c'est MID$(A$,A,3)), et juxtapose une autre suite de trois lettres, prises de la même manière dans la seconde chaîne de caractères. En ligne 60, on demande au programme de recommencer. Vous pouvez évidemment changer les lettres en lignes 10 et 20. Mais déjà vous serez étonné des noms que trouve votre ordinateur.
Ces noms peuvent être ceux des PNJ, mais aussi des noms de lieux, de substances inconnues. L'imagination est au pouvoir.
Les PNJ sont dotés de caractéristiques à l'image des personnages des joueurs. Pour les faire naître aléatoirement utiliser le listing 2. Il effectue pour chaque caractéristique un lancer de quatre dés à six faces,

listing 2

```
10 A$ = " INPEDEREVOFOEQVICOAD"
20  FOR C = 1 TO 10
30  FOR T = 1 TO 4
40 DE =  INT ( RND (1) * 6) + 1
50 DS = DS + DE
60  NEXT T: PRINT
70  PRINT  MID$ (A$,C * 2,2);" "D
     S
80 DS = 0
90  NEXT C
```

puis place le résultat en face des deux premières lettres de chaque caractéristique. Lettres qui sont prises en ligne 10. IN pour intelligence, PE pour perception, etc. Les dix caractéristiques du personnage de *Méga*.
Les lancers de dés sont à la portée de tous. Consultez votre manuel à l'instruction RANDOM ou RND. Le fait de taper X = RND(1) place dans la variable X une valeur prise au hasard entre 0 et 1, borne supérieure exclue.
Pour obtenir une valeur comprise entre 0 et 6, six exclu, il suffira de multiplier RND(1) par 6. La partie entière de ce résultat, qui seul nous intéresse pour simuler des lancers de dés nécessite l'usage de l'instruction INT. On a X = INT(RND(1)×6). La valeur de X est comprise entre 0 et 5, ce qui n'est pas terrible pour un dé. En ajoutant 1, le problème est résolu. Lancer un dé à N faces sera X = INT(RND(1)×N)+1.
Cette formule simple est particulièrement utile quand N prend la valeur 100. Dans tous les jeux de rôle, on associe en effet la réussite d'une action à ce qu'on appelle un tirage de pourcentage. Une « valeur-seuil » indique la chance de réaliser une action. Par exemple un personnage a, d'après ses caractéristiques, 43 % de chance de traverser un torrent. C'est son seuil de réussite. La machine fait apparaître une valeur prise au hasard entre 1 et 100. Si le tirage est inférieur ou égal au seuil, l'action est réussie, sinon c'est un échec (voir listing 3).
Le tirage aléatoie va être très utile au MJ-

listing 3

```
100  PRINT "POURCENTAGE DE REUSSI
     TE";
110  INPUT PR
120 TP =  RND (1) * 100 + 1
130 TP =  INT (TP)
135  PRINT "TIRAGE = "TP
140  IF TP <  = PR THEN  PRINT "R
     EUSSI"
150  IF TP > PR THEN  PRINT "RATE
     "
160  GOTO 100

POURCENTAGE DE REUSSITE?34
TIRAGE = 71
RATE
POURCENTAGE DE REUSSITE?89
TIRAGE = 76
REUSSI
POURCENTAGE DE REUSSITE?50
TIRAGE = 54
RATE
POURCENTAGE DE REUSSITE?50
TIRAGE = 28
REUSSI
```

informatisé pour faire apparaître des descriptions de personnage. Pour y parvenir, nous utiliserons la technique dite du « cadavre exquis ». Regardez le listing 4. Vous y voyez trois catégories de mots : métier, attitude et comportement. Chaque mot appartenant à une catégorie est associé à une variable de chaînes de caractères (présence de $) indicée (c'est-à-dire, suivie de parenthèses contenant une valeur numérique).
Si l'on a fait savoir au début du programme que A$(1)="aubergiste" et A$(2)="bucheron" ; qu'ensuite par un INPUT X on peut choisir pour X une valeur, alors si X=1 l'instruction PRINT A$(X) répondra "aubergiste". Si, au lieu de choisir

10. Les aventuriers peuvent également être séparés les uns des autres.

11. Dans ce château du zodiaque, les signes sont autant de monstres. Ici, le lion.

12. Les trois personnages sont sur le toit, mais ce n'est pas la fin...



listing 4

```
10  DIM A$(7),B$(5),C$(3)
20 A$(1) = "AUBERGISTE"
30 A$(2) = "VOLEUR"
40 A$(3) = "MENDIANT"
50 A$(4) = "ERMITE"
60 A$(5) = "MARCHAND"
70 A$(6) = "PELERIN"
80 A$(7) = "COLPORTEUR"
90  REM  --------------
100 B$(1) = "SYMPATHIQUE"
110 B$(2) = "BIENVEILLANTE"
120 B$(3) = "UN PEU MEFIANTE"
130 B$(4) = "HOSTILE"
140 B$(5) = "AGRESSIVE"
150  REM --------------
160 C$(1) = "IL FOURNIRA LE RENSE
    IGNEMENT"
170 C$(2) = "IL FUIRA"
180 C$(3) = "IL ATTAQUERA"
190  REM  --(TEMPORISATION)---
200  FOR H = 1 TO 4000: NEXT H
210  REM  --(CHOIX)-------
220 A =  INT ( RND (1) * 7) + 1
230 B =  INT ( RND (1) * 5) + 1
240 C =  INT ( RND (1) * 3) + 1
250 D =  INT ( RND (1) * 50) + 1
260  PRINT "LES PERSONNAGES RENCO
    NTRENT UN "A$(A);
270  PRINT ". SON ATTITUDE SEMBLE
     "B$(B)
280  PRINT "EN FAIT, S'ILS APPROC
    HENT, "C$(C);
290  IF C = 1 THEN  PRINT " NUMER
    O "D
300  PRINT : PRINT : PRINT
310  GOTO 200
```

RUN

```
LES PERSONNAGES RENCONTRENT UN MARCHAND. SON ATTITUDE SEMBLE UN PEU MEFIANTE
EN FAIT, S'ILS APPROCHENT, IL FOURNIRA LE RENSEIGNEMENT NUMERO 11
LES PERSONNAGES RENCONTRENT UN VOLEUR. SON ATTITUDE SEMBLE BIENVEILLANTE
EN FAIT, S'ILS APPROCHENT, IL ATTAQUERA
```

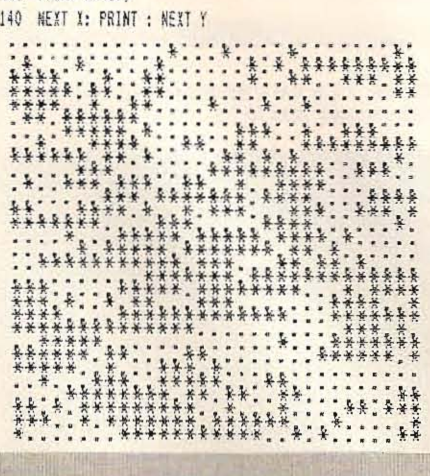
soit même la valeur de X, on en laisse le soin au programme par un tirage aléatoire, il sera à même de faire apparaître toutes les combinaisons de mots pris au hasard dans différentes listes. A la fin, une phrase rassemble les informations et les affiche à l'écran.

Placez bout à bout les programmes dont vous disposez jusqu'à présent, et vous verrez apparaître des PNJ qui portent un nom, ont des caractéristiques physiques et psychiques bien précises, un métier, une attitude et un comportement. L'imprimante sera l'outil privilégié de ces créations.

• Création du terrain. Le terrain, où les * représentent des arbres et les '.' des clairières, est-il créé aléatoirement? (listing 5) Oui. Et pourtant, dès le premier coup d'œil, vous distinguez des zones boisées bien séparées des zones de clairières. Un tirage totalement aléatoire donnerait une bien plus grande dispersion. En fait, chaque nouveau point dépend de la nature des points placés dans deux des cases voisines. Il n'y a cependant pas automatisme (comme dans le Jeu de la vie) mais probabilité d'apparition.

listing 5

```
10  DIM A(34,34)
20 A$(1) = "."
30 A$(2) = "*"
40  FOR Y = 1 TO 34
50  FOR X = 1 TO 34
60 Z =  INT ( RND (1) * 2) + 1
70 A(X,Y) = Z
80  IF A(X,Y - 1) = 1 AND A(X - 1
    ,Y) = 1 THEN TP = 85: GOTO 1
    00
90  IF A(X,Y - 1) = 2 AND A(X - 1
    ,Y) = 2 THEN TP = 5
100 TX = ( RND (1) * 100) + 1
120  IF TX <  = TP THEN  PRINT A$
    (2);: GOTO 140
130  PRINT A$(1);
140  NEXT X: PRINT : NEXT Y
```



A vous de modifier les valeurs de TP et de faire apparaître de nouveaux symboles pour représenter les montagnes, les lacs, les villes. Ce type de représentation a l'avantage pour le MJ d'être très précis, les personnages des joueurs se déplaçant de point en point.

• En cours de partie. L'usage du micro en cours de partie est totalement à inventer. Commençons par le plus simple, la création du personnage. *J&S* n° 26 vous proposait la création d'un personnage de *Méga*. Il est évident qu'il est plus facile de placer les débutants devant l'écran pour qu'ils créent leur personnage que d'expliquer la procédure à suivre à chacun d'eux. Lancez-vous dans cette programmation pour votre jeu de rôle préféré. La procédure à suivre «manuellement» est expliquée dans la règle. Suivez-la pas à pas.

L'usage d'un ordinateur par le MJ au cours d'une partie doit répondre à une exigence déjà formulée: il n'est pas possible pour la bonne marche du jeu que le MJ se mette au clavier, pianote pendant que les joueurs attendent. Pas plus qu'il n'était souhaitable que le MJ se plonge dans ses documents trop longtemps. Il faut essayer de respecter ce qu'on pourrait appeler la règle de la «touche unique». Le MJ ne doit jamais avoir à taper sur plus d'une touche pour lancer une action sur sa machine. Vous vous dites sans doute que c'est peu.

Nous avons imaginé pour vous un «temporisateur», programme qui est lancé au début de la partie et qui fonctionne sans intervention du MJ. Le premier principe de son fonctionnement est la boucle FOR... NEXT. Montre en main, mesurez la durée du programme suivant:

```
10 FOR I = 1 TO 755
20 NEXT I
```

Cela dépend des machines, c'est sûr, mais le temps de fonctionnement de ce programme est d'une seconde environ. Il est préférable de le tester sur 15 secondes, c'est quand même plus précis. Créez une ligne 5 FOR X = 1 to 15 et une ligne 25 NEXT X. Vous êtes désormais à même de mettre votre machine en attente pendant le temps que vous voulez. Il ne vous reste plus qu'à imaginer la suite... Au bout

listing 6

```
10  REM ================
20  REM =...MESSAGER....=
30  REM ================
40  HOME : REM  EFFACE ECRAN
50  PRINT "CONTACT RADIO ETABLI"
60  DIM A$(3): REM  3 MESSAGES
70 A$(1) = "MESSAGE 1 : TRANSMISS
    ION DES INFORMATIONS DEMANDE
    ES. L'HOMME QUE VOUS RECHERC
    HEZ VIENT DE TRAVERSER LE VI
    LLAGE DE KERMORAL ET SE DIRI
    GE VERS GENELEC"
80 A$(2) = "MESSAGE 2 : ..."
90 A$(3) = "MESSAGE 3 : ..."
100 N = N + 1: REM  MESS. SUIVANT
110  FOR S = 1 TO 10
120  FOR T = 1 TO 750
130  REM  (WAIT,PAUSE,SPEED)
140  NEXT T
150  PRINT ".";
160  NEXT S
170  PRINT "INDIQUER ZONE : "
180  PRINT "SOMMET MONTAGNE..75"
190  PRINT "DESERT, PLAINE...70"
200  PRINT "FORET, COLLINES..60"
210  PRINT "FOND VALLEE......55"
220  PRINT : PRINT : PRINT
230  INPUT P
240  FOR I = 1 TO  LEN (A$(N))
250 Z =  INT ( RND (1) * 100) + 1
260  IF Z < P THEN  PRINT  MID$ (
    A$(N),I,1);: GOTO 280
270  PRINT ".";
280  NEXT I
290  PRINT : PRINT : PRINT
300  PRINT "REPETITION DU MESSAGE
     ";
310  INPUT R$
320  IF R$ <  > "O" THEN 100
330  GOTO 240
```

RUN

```
CONTACT RADIO ETABLI
..........INDIQUER ZONE :
SOMMET MONTAGNE..75
DESERT, PLAINE...70
FORET, COLLINES..60
FOND VALLEE......55
?55
M.S.AGE.1 :..RA....S.IO...ES ..FOR.A........M...E.S.
...OM.E ..E .O.S ..C..R...Z.VI.NT ...TR.V..SER.
L...LLAG.....KERM.RAL ET .. D....E...R..G.NE.EC
REPETITION DU MESSAGE ?O
.E.SA.... : .R.......ION.D.....FO.MA.IONS.D...N.E....
L..OMME QUE VO.. ...H.RCHEZ.VI.NT D. .R..E.S..
L...I....E .E K.RMO..L E...E.DIRIGE VE.S ...ELE.
REPETITION DU MESSAGE ?O
.ES..G. 1 :.T....MI.SIO. DES.IN.O.M....NS DE.AND....
L'H..ME.QUE V.U..RE...RCH.Z VIE.. DE T.AVERSER
LE.V..L.GE.DE KERM.RA. .T ...DIRIGE.VER. GE....C
```

d'une vingtaine de minutes le MJ dit aux personnages *«vous ne devriez plus être longtemps isolés du reste du monde. Vous avez une radio dans vos bagages et il est prévu que vous receviez des messages»*. Quelques minutes plus tard l'imprimante de l'ordinateur, à l'image d'un télex, se met à crépiter. Des informations essentielles parviennent aux personnages. Par l'exemple, l'homme recherché depuis le début du scénario vient d'être aperçu dans tel ou tel village. L'ordinateur devient un véritable partenaire de jeu sans entraver pour autant l'action du MJ. Il crée la fiction d'un «ailleurs» réaliste, qui intervient et guide (voir listing 6).
En tant que MJ, vous pouvez régler la boucle d'attente de manière qu'elle délivre régulièrement un message tous les quarts d'heure, mais mieux encore, pour que les joueurs ne guident pas leur action sur cette régularité, vous pouvez introduire une temporisation aléatoire, délivrant un message dans un laps de temps variant de 15 à 25 minutes. Toujours dans l'optique du réalisme, le listing 6 fait intervenir l'endroit où se trouve les joueurs.
Une transmission radio est meilleur en terrain dégagé alors qu'elle peut être sujette à une effroyable «friture» au fond d'une vallée. Ici, dès que l'ordinateur signale qu'il va «transmettre» un message, le MJ tape une valeur rendant compte de la position des joueurs. Le message délivré présente des manques, il est caviardé par les défauts de transmission.
Dans les jeux de rôle faisant (beaucoup plus) rarement intervenir la radio, ce n'est plus une télétransmission mais un messager. Le message peut aussi dans ce cas avoir subi des altérations mais cette fois, en fonction de la distance parcourue.
Un autre usage de votre temporisateur est celui des rencontres aléatoires. Vous avez un programme de création de PNJ, il n'y a plus qu'à placer juste avant une boucle de temporisation. De dix en dix minutes vous ferez rencontrer à vos joueurs de terribles PNJ.

COMMERCIALISER ?

Après tout, quand on a en main toutes les routines d'un jeu de rôle et qu'elles sont susceptibles d'être mises bout à bout, on peut légitimement se dire qu'on a un jeu de rôle ou presque... C'est bien sûr un peu plus compliqué.
Si vous avez envie de faire publier vos œuvres, il faudra rencontrer un éditeur de logiciels. Ils commencent à être assez nombreux et sont à la recherche permanente de nouveaux programmes. Dans tous les cas, ne tentez jamais d'adapter un jeu qui existe déjà sous forme informatisé. Dans neuf cas sur dix, cela a déjà été fait et si vous ne l'avez pas vu dans les boutiques d'informatique, c'est que le jeu a été refusé. Cherchez une idée totalement inexplorée. La littérature fourmille de thèmes que l'informatique n'a jamais abordés. Si vous concevez un jeu de rôle, ne vous sentez pas obligés de prendre 6 ou 10 caractéristiques. Trois ou quatre peuvent suffirent à faire un jeu de grande qualité.
N'oubliez pas que *Jeux & Stratégie* a sa collection éditée par Ere Informatique et qu'il vous est toujours possible de nous contacter, de nous rencontrer, pour nous montrer vos productions préférées. Vous ne risquez rien d'autre que d'être édité !
Très concrètement vous pouvez partir d'un squelette de jeu existant (notre Basic qui suit ou notre jeu d'aventure du n° 29), puis le modifier peu à peu. Notamment en ajoutant une à une des caractéristiques de personnage.
Une dernière remarque. Si vous venez d'acquérir une toute nouvelle machine vous avez plus de chance d'être édité. C'est normal, souvent la ludothèque de cette machine est encore peu fournie. Tout est à faire. Pendant des mois, les éditeurs seront ravis d'accepter des jeux de qualité, quoique simples. C'est pour un quasi-débutant en informatique (et surtout pour l'amateur qui en est à son deuxième ordinateur), la chance d'entrer sur le marché de l'édition du logiciel. Les constructeurs, les éditeurs ne demandent pas mieux que de vous aider. Téléphonez-leur, demandez-leur la «documentation technique» concernant telle ou telle machine. Là où sont consignées les bonnes «adresses» de la mémoire de l'ordinateur. Dites que vous faites du «développement» (de logiciels de jeux). Si vous avez 14 ou 15 ans, ne craignez pas de faire un peu jeune. Au contraire, de plus en plus souvent, les éditeurs sont amenés à faire davantage confiance aux 15-20 ans qu'à leurs aînés ! Alors n'hésitez plus, foncez !...

Michel Brassinne

CANDIDE CHERCHE UN JEU DE ROLE

Bonjour, je suis de passage à Paris et mon frère qui est responsable d'un club d'informatique en province, m'a chargé de faire le tour des magasins d'informatique pour savoir ce qui existe comme JEUX DE ROLE sur micro-ordinateur...
Voilà comment s'est présenté notre enquêteur, Jean-Christophe Elies, dans cinq magasins d'informatique bien connus des Parisiens : le Multi-store Opéra (Hachette-informatique), La Règle à Calcul, Sivéa, Hachette-informatique (boulevard St-Michel) et Nasa Electronique (rue Auber). Regardons les réactions...

• **1re expérience :** La Règle à Calcul
Mention «Comique»
La première réaction du vendeur est naturelle, il demande *sur quelle machine ?*. Réponse : *toutes, c'est pour un club.*
Le vendeur tend trois catalogues. Il précise que le *MO 5* et le *TO 7*, ce sont surtout des jeux éducatifs, mais que sur tous les autres, on trouve des jeux AMUSANTS ! Damned ! Revoici les JEUX DROLES de retour ! On n'y croyait plus à vrai dire. Mais si, mais si ! Il y en a encore qui confondent les deux. Heureusement le vendeur n'a pas cité de noms, sans quoi l'amateur de jeu de rôle n'aurait pas trouvé ça très amusant !

• **2e expérience :** Hachette Informatique (St-Michel)
Mention «Rapide»
Un quart d'heure de queue (tant mieux pour eux), pour aboutir enfin face au vendeur. Re-explication, carnet et crayon en main pour prendre de notes. *Ah ! voici deux catalogues. Dedans vous trouverez tout ce que vous voulez. Faites le tri chez vous et revenez demain...* (au suivant). Le vendeur a fourni le catalogue Ediciel, où figurent *Sorcellerie* 1, 2 et 3 et le catalogue Loriciels où seul (et à tort) le jeu *L'Aigle d'or* est cité comme jeu de rôle. Bref, aucune explication et renvoi à l'éditeur.

3e expérience : Nasa Electronique
Mention «Débutant»
C'est simple, *Les jeux de rôle viennent juste d'arriver, sur le marché* (voir *J&S* n° 18, décembre 1982, présentation de *Wizardry*). Le vendeur connaît *Sorcellerie* pour *Apple*, version française de *Wizardry*. Un bon point. La suite des explications fait frémir, le vendeur explique que chacun des programmes coûte. 600 F et que pour jouer... il faut les trois ! Zéro pointé.
Une mauvaise interprétation. En fait, il faut les pratiquer dans l'ordre : *Sorcellerie 1*, puis 2 ou 3.

• **4e expérience :** Multistore Hachette informatique (Opéra)
Mention «Débrouillez-vous»
Personne ou presque dans la pièce où fonctionnent en permanence une quinzaine de micros. L'occasion rêvée pour questionner le vendeur. Celui-là n'a manifestement pas envie de s'attarder à renseigner le client. Les jeux de rôle ? Il y en a sur *Oric*. Ils ne sont pas chers, 100 F. Il y en a sur *Atari*, mais à 400 F. Les mieux, on les trouve sur *Apple*, ce sont des jeux d'aventure (!). *Et puis, il sont tous dans la vitrine* (il cite Sorcellerie et Ultima III) *regardez, tout est marqué dessus*. A ce moment le vendeur se penche vers un tiroir, semble chercher quelque chose, ce qui lui permet de s'esquiver ! Ouf une distance de sécurité (3 mètres) est établie entre lui et le client. Ils sont incroyables ces clients, non ? Toujours à poser des questions ! C'est ce qu'on appelle «se faire jeter».

• **5e expérience :** Sivea (boulevard des Batignolles)
Mention «Super-chouette»
Pendant une bonne vingtaine de minutes, notre enquêteur fouille, regarde, touche à tout et finalement la jeune femme qui tient la caisse s'approche. Les explications sont parfaitement correctes *«il faut bien distinguer les jeux de rôle et les jeux d'aventure... Regardez dans les deux catégories.* Elle poursuit, catalogue en main, ses explications, rajoutant au stylo ceux qui n'y figurent pas encore. Un quart d'heure est consacré au client, qui repart avec le catalogue et la liste des prix. Il faut préciser que le catalogue a été donné, alors qu'il est habituellement vendu 20 F. Bref, un accueil vraiment remarquable.

LES TRESORS DE ROM

Un vrai programme de jeu de rôle doit vous permettre de créer un personnage doté de caractéristiques qui évoluent en fonction des actions qu'il accomplit. L'expérience acquise doit vous permettre de repartir à l'aventure avec davantage de chances de survivre. Partez à présent à l'assaut de Rom...

Votre quête n'aura pas été vaine ! Vous avez enfin découvert l'entrée de la légendaire ville souterraine de Rom. Une vieille échelle coincée dans un étroit boyau vertical met à votre portée les richesses jadis accumulées par les hordes d'un certain Zeldar III. Au cours de vos pérégrinations vous avez recueilli les informations suivantes :

— le souterrain est encore habité par des monstres, plus ou moins forts, qui ne sont *a priori* pas hostiles et peuvent même être amadoués ;

— de nombreux coffres sont présents dans les salles du souterrain. Tous sont marqués de trois lettres qui indiquent s'il s'agit d'un coffre contenant plus ou moins de pièces d'or ou s'il est piégé...

— ceux qui connaissaient les coffres ne se trompaient jamais.

• **joueur :** ce jeu se joue en solitaire contre la machine ;

• **but du jeu :** obtenir le plus grand nombre de pièces d'or et atteindre le plus d'expérience possible ;

• **déroulement du programme :** après avoir tapé le listing (et procédé aux éventuelles modifications, voir paragraphe « adaptation »), faites RUN.

En ne tapant que les instructions coloriées en bleu, et en modifiant deux lignes :

260 NEXT I : GOTO 660 devient 260 NEXT I : GOTO 1550.

1670, qui devient 1670 REM ; vous aurez un système automatique de création de terrains pour vos propres jeux d'aventure.

• **saisie d'informations :** le programme vous demande de choisir la largeur du dédale, en tapant une valeur entre 4 et 18 et une autre (de 4 à 10) pour la hauteur à l'écran. Tapez chaque valeur, suivie d'un appui sur RETURN (ou ENTREE ou ENTER). Vous devez ensuite répartir 35 points sur les trois caractéristiques définissant votre personnage, agilité, force et intelligence. Le minimum dans chaque catégorie est huit.

• **caractéristiques du personnage :** l'agilité permet la fuite (touche F) lorsque vous êtes au contact d'un monstre peu enclin à se laisser amadouer. La force permet le combat (touche C). L'intelligence permet de gagner la confiance d'un monstre (il vous donne même de l'or !), touche A.

La réussite de chaque comportement est fonction du score dans la catégorie impliquée. Chaque tentative de fuite consomme un point d'agilité ; chaque round de combat, un point de force ; et chaque tentative de conciliation, un point d'intelligence.

Précisons que selon sa taille, la construction du labyrinthe par le programme demande entre 10 et 80 secondes.

• **le jeu :**

la première page d'écran qui apparaît (photo 1), montre la pièce dans laquelle vous arrivez. En haut et à gauche figure l'échelle, représentée par un H, votre personnage est un O et les murs sont des +. Les passages d'une pièce vers l'autre sont présentés comme des ouvertures (vides de signes) ou marqués de pointillés. Ces pointillés représentent des portes. Dans notre jeu, elles sont toutes ouvertes ! Donc pas de problème. A vous d'associer à leur franchissement de nouvelles difficultés.

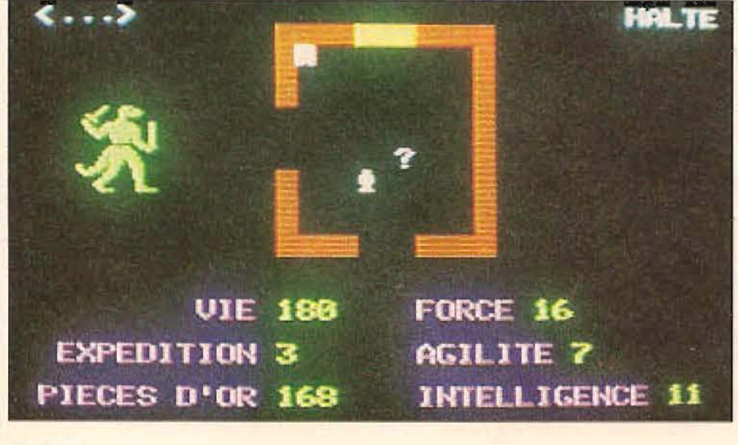
Au bas de l'écran figurent différentes valeurs qui représentent les points de vie, le numéro de l'expédition et les valeurs des différentes caractéristiques. Toute action consomme un point de vie. Inutile de dire que si les points de vie tombent à zéro, votre personnage meurt. Il en va de même, s'il a 0 dans toutes ses caractéristiques.

La table des instructions permet de comprendre l'usage des touches du clavier. I, J, K, M, P, H, C, F, A et O vous permettront d'agir. Quelques précisions sont tout de même nécessaires.

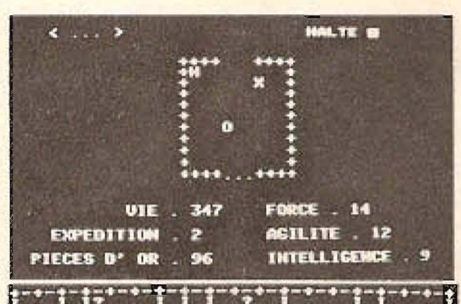
Le plan (touche P) indique où sont les coffres et les monstres, mais sans les distinguer. En entrant dans une salle, la présence de l'un ou de l'autre est signalée par un X. Pour savoir ce qui se cache derrière le X, vous devrez conduire votre personnage (O) sur le X. S'il s'agit d'un monstre, son nom apparaît (lezardman, goule, troll ou gobelin) ; s'il s'agit d'un coffre, les trois lettres de son code apparaissent en haut de l'écran : par exemple (GHU). A vous de savoir s'il faut ou non l'ouvrir. Quelques essais seront bien sûr nécessaires. Pour ouvrir, tapez O.

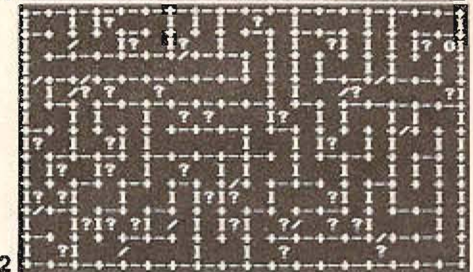
Si vous avez rencontré un monstre, vous pouvez ou l'amadouer ou tenter de fuir ou encore le combattre. Vous pouvez également tenter les trois actions successivement... A vous de choisir judicieusement en fonction de la force du monstre et de vos points de vie !

Enfin, n'oubliez pas que le fait de consulter le plan dans la quasi-obscurité qui vous entoure consomme un certain nombre de points de vie. Les monstres ont entre 1 ou 2 points de vie pour le plus faible et 5 pour le plus fort.



Suivant les possibilités de votre machine, quelques adaptations de notre programme peuvent vous permettre d'améliorer la représentation du jeu, (Ici, notre version pour Oric 1).

1


2


1. Vos caractéristiques et votre personnage (O) qui vient de descendre par l'échelle (H) dans la première pièce. Mais déjà une rencontre (X).
2. Le plan du dédale (obtenu par P), avec la position du personnage (O) et celles des rencontres (?).

La halte (touche H) vous permet d'entamer la procédure de soins et de repos. En tapant H, puis l'initiale de la caractéristique de votre choix, vous l'augmentez d'un point; ce qui consomme 20 points de vie. De toute manière, vous ne pourrez pas dépasser la valeur initiale dans la caractéristique.

Le jeu a été conçu pour que vous fassiez de courtes mais fréquentes explorations. N'hésitez donc jamais à sortir de la ville souterraine, l'or que vous avez pu glaner. Votre score augmente immédiatement. Et les pièces d'or se transforment alors en autant de points de vie. Des points qui vous permettront de repartir immédiatement et d'aller plus loin dans votre exploration. Pour sortir, placez votre personnage O sur l'échelle H.

- **niveaux d'expérience :**

c'est « manuellement » que vous gérerez les niveaux d'expérience de votre personnage. Et ce, afin de ne pas rallonger notre listing.

Le premier niveau d'expérience du personnage est celui qui est inclus dans le listing (voir ligne 770), c'est-à-dire, la répartition de 35 points dans trois catégories.

Le niveau supérieur (niveau 2) vous permet de répartir 36 points; le niveau 3, 37, etc. Pour changer de niveau, respectez la règle suivante : il faut atteindre 100 000 points d'expérience en un maximum de sept expéditions dans un même dédale; celui-ci devant être construit aux dimensions maximales autorisées. Arrêtez le programme lorsque vous remplissez les conditions, et apportez au programme la modification suivante. En ligne 770, mettez 36 au lieu de 35, pour le niveau 2; 37 pour le niveau 3, etc. Puis, faites une sauvegarde du programme ainsi modifié.

- **adaptation :**

le listing que nous vous présentons a été tapé et testé sur un micro-ordinateur *Apple II*. Chaque machine parle un dialecte Basic différent des autres. Il faut donc procéder à quelques modifications. Elles sont peu nombreuses, car nous sommes en mode texte.

Pour effacer l'écran, vous pouvez remplacer HOME par CLS, CHR$ (30). Deuxième modification, le GET. Tous les micros ont ce que l'on appelle une « instruction de saisie directe au clavier ». Cette locution un peu barbare est relative au fait de pouvoir taper une information sur le clavier (un chiffre, une lettre ou un signe) sans avoir à taper sur la touche RETURN (ENTREE ou ENTER). La saisie est immédiate, directe. Dans notre programme vous rencontrerez à plusieurs reprises des GET T$ (en 1050, par exemple). Si votre basic ne possède pas l'instruction GET, il doit certainement, posséder l'équivalent. Le plus souvent c'est INKEY$. A la place de GET T$, vous devrez taper T$ = INKEY$ et tout ira bien. Si pour une raison ou pour une autre vous ne vous en sortez pas, remplacez alors tous les GET de notre programme par des INPUT, sous la forme INPUT T$. Vous pouvez être certain que ça marchera. En revanche, vous devrez appuyer sur RETURN pour confirmer.

Dernier problème d'adaptation, que l'on parvient de toute façon à résoudre par essais et erreurs, celui de l'affichage d'un signe (lettre ou chiffre) en un point précis de l'écran. Le système adopté par la quasi-totalité des machines est celui des coordonnées en X et Y. Sur *Apple*, on utilise HTAB X et VTAB Y, soit la valeur X de la position horizontale et la valeur Y de la position verticale. Par exemple, en ligne 620, l'instruction VTAB 19 : HTAB 10 positionne le PRINT" VIE" qui suit, en X=10 et Y=19. Le point d'origine (X=0 et Y=0) étant situé en haut et à gauche de l'écran. Ainsi devrez-vous adapter l'affichage aux instructions de votre machine. Pour certains ce sera du type PLOT X, Y; pour d'autres, PRINT AT X,Y. (X et Y pouvant prendre toutes les valeurs inscrites dans le programme, compatibles avec la largeur et la hauteur de votre écran en mode texte).

Vous ne rencontrerez pas d'autres difficultés, sauf si votre machine ne possède pas le code international ASCII. Pour le savoir, faites PRINT CHR$ (65). Si la réponse est A, c'est que tout va bien. Sinon c'est que vous possédez sûrement un *Sinclair*, alors vous devrez patiemment transposer les codes, en sachant que CHR$(65)=A, CHR$(66)=B, etc.

Disons enfin que notre programme nécessite au moins 5 K-octets de mémoire-vive. La liste des variables et l'organigramme, page suivante, vous permettront d'apporter au listing les modifications de votre choix.

LISTE DES VARIABLES

T (.,.) : dimensions du labyrinthe
C $ (.,.) : tableau des codes, coffres et noms de monstres.
H (.,.) : murs horizontaux du labyrinthe
V (.,.) : murs verticaux du labyrinthe
LR : largeur du labyrinthe
HR : hauteur du labyrinthe
N, M, X, Y, I, J, A, G : pour la création du labyrinthe
CS, CT : pour la création des codes des coffres
DP : codage des coffres (valeur 1 ou 0)
X, Y : coordonnées de la pièce dans le labyrinthe
XS, YS : coordonnées de la pièce de sortie
XP, YP : coordonnées du joueur dans la pièce (X, Y)
VP : nombre de points de vie du joueur
VM : nombre de points de vie du monstre rencontré
PC : pourcentage de réussite du monstre
AB : position d'une rencontre
XR, YR : coordonnées d'une rencontre dans la pièce
AP : agilité du personnage
IP : intelligence du personnage
FP : force du personnage
AS : agilité du personnage en début de partie
IS : intelligence du personnage en début de partie
PS : force du personnage en début de partie
P : nombre de pièces d'or
PS : pièces d'or sorties du souterrain
SC : score du joueur
EX : nombre d'expéditions dans le souterrain
T$: variable de saisie des actions au clavier.

Table des instructions

Actions	touches	conséquences
déplacements	I, J, K, M	déplacement d'une case
plan	P	vue en plan du labyrinthe. Les monstres et les coffres apparaissent sous la forme de X.
halte	H	en appuyant après H sur A, F ou I, la caractéristique choisie augmente d'un point.
combattre	C	un round de combat est engagé. Echec = − 1 VP ; − 1 FP. Gain : monstre tué.
amadouer	A	échec = − 1 VP ; − 1 IP. Gain : 10 à 20 pièces d'or.
fuir	F	échec = − 1 VP ; − 1 AP. Gain : + 20 PV.
ouvrir un coffre	O	non piégé : de 100 à 200 pièces d'or. Piégé : − 100 PV.

Michel Brassinne (programme réalisé par Jean-Christophe Elies)

LES TRESORS DE ROM : LISTING

```
10  HOME : REM CLS EFFACE ECRAN
20  VTAB 10: INPUT "LARGEUR ( 4 A
     19 ) ";LR
30  VTAB 14: INPUT "HAUTEUR ( 4 A
     10 ) ";HR
40  DIM T(LR + 1,HR + 1),C$(LR -
     1,HR - 1),H(LR - 1,HR),V(LR,
     HR - 1):VP = (LR + HR) * 30

50  REM ===( INIT LABYRINTHE )===

60 N =  INT ( RND (1) *  INT (LR /
     2)) +  INT (LR / 3)
70 M =  INT ( RND (1) *  INT (HR /
     2)) +  INT (HR / 3)
80 A = 0:EX = 1: GOSUB 270
90  FOR N = 1 TO LR
100  FOR M = 1 TO HR
110  PRINT ".";: IF T(N,M) = 0 THEN
      GOSUB 270
120  NEXT M: NEXT N
130  FOR I = A TO 2 STEP  - 1
140  FOR X = 1 TO LR: PRINT ".";
150  FOR Y = HR TO 1 STEP  - 1
160  IF T(X,Y) <  > I THEN 230
170 G = 0: ON  INT ( RND (1) * 4)
      GOTO 190,200,210
180 G = 1: IF T(X,Y - 1) < I AND
     Y <  > 1 THEN H(X - 1,Y - 1)
      = 1: GOTO 260
190  IF T(X + 1,Y) < I AND X <  >
     LR THEN V(X,Y - 1) = 1: GOTO
     260
200  IF T(X,Y + 1) < I AND Y <  >
     HR THEN H(X - 1,Y) = 1: GOTO
     260
210  IF T(X - 1,Y) < I AND X <  >
     1 THEN V(X - 1,Y - 1) = 1: GOTO
     260
220  IF G = 0 THEN 180
230  NEXT Y: NEXT X
240  HOME : GOSUB 520
250  GOTO 60
260  NEXT I: GOTO 660

270  REM ==( RECHERCHE CHEMIN )==

280 X = N:Y = M:A = A + 1
290  GOSUB 500
300  GOSUB 510
310 G = 0: ON  INT ( RND (1) * 4)
      GOTO 360,400,440
320 G = 1: IF Y = 1 OR T(X,Y - 1)
      <  > 0 THEN 360
330 Y = Y - 1: GOSUB 500
340 M(3) = 3: GOSUB 510
350  GOTO 310
360  IF X = 1 OR T(X - 1,Y) <  >
      0 THEN 400
370 X = X - 1: GOSUB 500
380 M(2) = 3: GOSUB 510
390  GOTO 310
400  IF Y = HR OR T(X,Y + 1) <  >
      0 THEN 440
410 Y = Y + 1: GOSUB 500
420 M(1) = 3: GOSUB 510
430  GOTO 310
440  IF X = LR OR T(X + 1,Y) <  >
      0 THEN 480
450 X = X + 1: GOSUB 500
460 M(4) = 3: GOSUB 510
470  GOTO 310
480  IF G = 0 THEN 320
490 T(X,Y) = A: RETURN
500  FOR I = 1 TO 4:M(I) = 2: NEXT
      I: RETURN
510 T(X,Y) = A:H(X - 1,Y - 1) = M
     (1):V(X,Y - 1) = M(2):H(X -
     1,Y) = M(3):V(X - 1,Y - 1) =
     M(4): RETURN
520  FOR X = 1 TO LR: FOR Y = 1 TO
     HR:T(X,Y) = 0: NEXT Y: NEXT
     X: RETURN
530  GOSUB 580
540 CS = 0: FOR J = 1 TO 3
550 CT =  INT ( RND (1) * 26) + 6
     5:C$(N,M) = C$(N,M) +  CHR$
     (CT):CS = CS + CT: NEXT J
560 CS =  INT ((CS - 192) / 18)
570 C$(N,M) = C$(N,M) +  STR$ (CS
     ): RETURN
580 N =  INT ( RND (1) * LR)
590 M =  INT ( RND (1) * HR)
600  IF T(N,M) <  > 0 THEN 580
610 T(N,M) =  INT ( RND (1) * 5) +
     1 + ( INT ( RND (1) * 5) + 1
     ) / 10: RETURN
620  VTAB 19: HTAB 10: PRINT "VIE
     . ";VP;"  ";: HTAB 23: PRINT
     "FORCE . ";FP" "
630  VTAB 21: HTAB 3: PRINT "EXPE
     DITION . ";EX;: HTAB 23: PRINT
     "AGILITE . ";AP;" "
640  VTAB 23: HTAB 1: PRINT "PIEC
     ES D' OR . ";P;"    ";
650  HTAB 23: PRINT "INTELLIGENCE
      . ";IP;" ";: RETURN

660  REM ===( INIT COFFRE )===

670  GOSUB 520
680  FOR I = 1 TO LR: GOSUB 530
690  NEXT I

700  REM ===( INIT MONSTRE )===

710  FOR I = 1 TO LR: GOSUB 580
720 T(N,M) = T(N,M) * ( - 1)
730 C$(N,M) =  STR$ ( INT ( RND (
     1) * 4))
740  NEXT I

750  REM ==( INIT PERSONNAGE )===

760  HOME : VTAB 3: PRINT "CREATI
     ON DE VOTRE PERSONNAGE"
770  VTAB 10: INPUT "AGILITE . ";
     AS: VTAB 14: INPUT "FORCE .
     ";FS: VTAB 18: INPUT "INTELL
     IGENCE . ";IS: IF AS + FS +
     IS <  > 35 THEN 760
780 AP = AS:FP = FS:IP = IS
790 X =  INT ( RND (1) * LR)
800 Y =  INT ( RND (1) * HR)
810 DP =  INT ( RND (1) * 2)
820 XP = 17:YP = 8:XS = X:YS = Y
```




```
830  REM ===( EXPLORATION )===

840  HOME : VTAB 6: HTAB 15: PRINT
     "+++++++++++"
850  FOR I = 7 TO 15
860  VTAB I: HTAB 15: PRINT "+
        +": NEXT I
870  VTAB 16: HTAB 15: PRINT "+++
     ++++++++"
880  VTAB 6: HTAB 19: IF H(X,Y) =
     3 THEN  PRINT "  ": GOTO 90
     0
890  IF H(X,Y) = 1 THEN  PRINT ".
     .."
900  VTAB 16: HTAB 19: IF H(X,Y +
     1) = 3 THEN  PRINT "  ": GOTO
     920
910  IF H(X,Y + 1) = 1 THEN  PRINT
     "..."
920  FOR I = 10 TO 12: VTAB I: HTAB
     15: IF V(X,Y) = 3 THEN  PRINT
     " ": GOTO 940
930  IF V(X,Y) = 1 THEN  PRINT ".
     "
940  VTAB I: HTAB 25: IF V(X + 1,
     Y) = 3 THEN  PRINT " ": GOTO
     960
950  IF V(X + 1,Y) = 1 THEN  PRINT
     "."
960  NEXT I

970  REM ===(  RENCONTRE  )===

980  IF X <  > XS OR Y <  > YS THEN
     1060
990  VTAB 7: HTAB 16: PRINT "H"
1000  IF XP <  > 16 OR YP <  > 7 THEN
      1060
1010 SC = SC + P * (FP + AP + IP)

1020 PS = PS + P:EX = EX + 1:VP =
      VP + P:P = 0: VTAB 1: HTAB 1

1030  PRINT "SCORE . ";SC: PRINT
      : PRINT "PIECES D' OR . ";PS

1040  GOSUB 620
1050  GET T$: GOTO 820
1060  GOSUB 620
1070  IF T(X,Y) = 0 THEN 1110
1080  VTAB 3: HTAB 3: PRINT "( ..
      . )"
1090 AB =  ABS (T(X,Y)):XR =  INT
      (AB) + 17:YR =  INT ((AB -  INT
      (AB)) * 10) + 8
1100  HTAB XR: VTAB YR: PRINT "X"
1110  HTAB XP: VTAB YP: PRINT "D"
1120  IF XP <  > XR OR YP <  > YR
      OR T(X,Y) = 0 THEN 1500
1130  IF T(X,Y) > 0 THEN  HTAB 5:
      VTAB 3: PRINT  LEFT$ (C$(X,
      Y),3): GOTO 1500

1140  REM ==( COMBAT MONSTRE )===

1150  VTAB 3: HTAB 3: ON  VAL (C$
      (X,Y)) GOTO 1170,1180,1190
1160  PRINT ".GOBLN.": GOTO 1200
1170  PRINT ".TROLL.": GOTO 1200
1180  PRINT ".GOULE.": GOTO 1200
1190  PRINT ".LZMAN."
1200 VM =  VAL (C$(X,Y)) +  INT (
      RND (1) * 2) + 1
1210 PC =  INT ( RND (1) * 20) +
      1: GOSUB 620
1220  VTAB 5: HTAB 3: GET T$
1230  IF T$ <  > "F" THEN 1310
1240  IF PC > AP THEN 1290
1250 AP = AP - 1: IF AP < 0 THEN
      AP = 0

1260 VP = VP +  INT ( RND (1) * 1
      0) + 10
1270 XP = XP - 1 + ( INT ( RND (1
      ) * 2) * 2):YP = YP - 1 + ( INT
      ( RND (1) * 2) * 2)
1280  GOTO 970
1290 AP = AP - 1: IF AP < 0 THEN
      AP = 0
1300  GOTO 1210
1310  IF T$ <  > "A" THEN 1370
1320  IF PC > IP THEN 1350
1330 IP = IP - 1: IF IP < 0 THEN
      IP = 0
1340 P = P +  INT ( RND (1) * 19)
      + 10: GOTO 1270
1350 IP = IP - 1: IF IP < 0 THEN
      IP = 0
1360  GOTO 1210
```

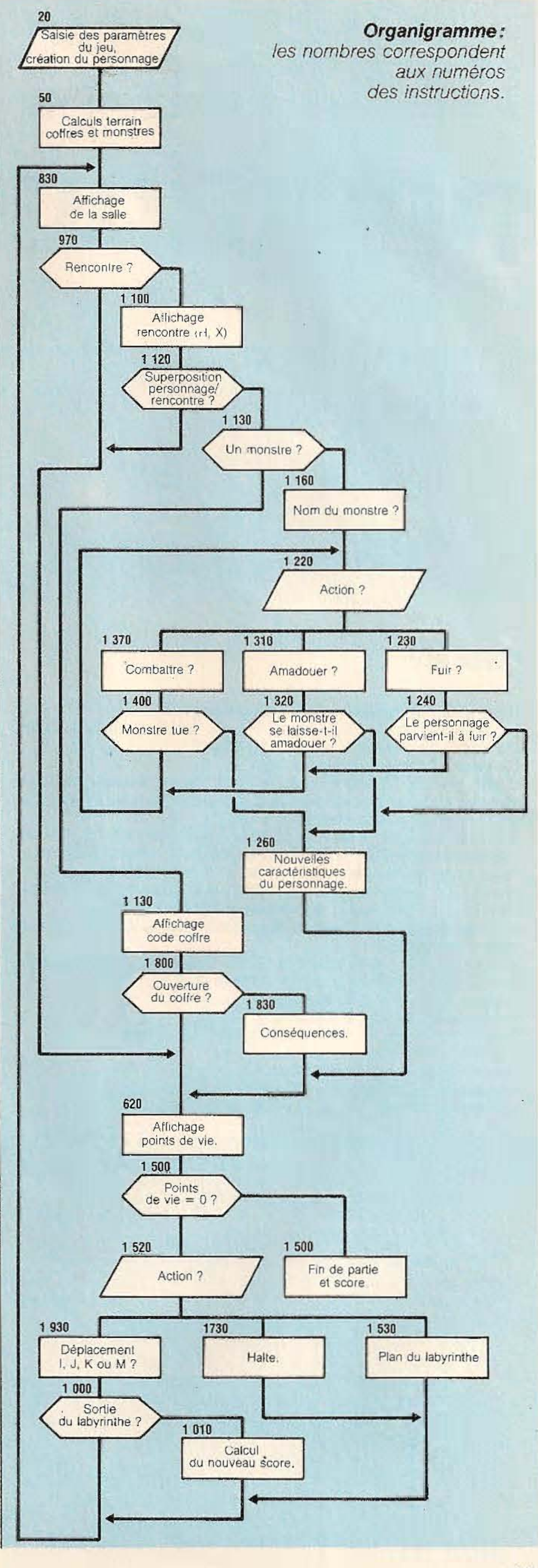
```
1370  IF T$ <  > "C" THEN 1220
1380  IF PC > FP THEN 1470
1390 FP = FP - 1: IF FP < 0 THEN
     FP = 0
1400 VM = VM - 1: IF VM = 0 THEN
     1420
1410  GOTO 1210
1420  VTAB 3: HTAB 3: PRINT "
      ": REM  7 CASES
1430 C$(X,Y) = "":T(X,Y) = 0
1440  GOSUB 580
1450 T(N,M) = T(N,M) * ( - 1)
1460 C$(N,M) =  STR$ ( INT ( RND
     (1) * 4)):VP = VP +  INT ( RND
     (1) * 50) + 50:P = P +  INT
     ( RND (1) * 50) + 50: GOTO 9
     70
1470 FP = FP - 1: IF FP < 0 THEN
     FP = 0
1480 VP = VP -  INT ( RND (1) * 1
     0): IF VP <  = 0 THEN  VTAB
     19: HTAB 15: PRINT "0  ": GOTO
     1500
1490  GOTO 1210
1500 VP = VP - 1: IF VP < 0 THEN
     VTAB 3: HTAB 1: PRINT "VOUS
     ETES MORT .  SCORE ";SC: PRINT
     : PRINT "PIECES D' OR ";PS: END

1510  VTAB 19: HTAB 3
1520  GET T$: REM  INKEY$
1530  IF T$ <  > "P" THEN 1730
1540 VP = VP -  INT ( RND (1) * 4
     0) + 10
1550  HOME : VTAB 1: HTAB 1
1560  FOR M = 0 TO HR
1570  FOR N = 0 TO LR - 1
1580  IF H(N,M) = 2 THEN  PRINT "
     +-";: GOTO 1610
1590  IF H(N,M) = 1 THEN  PRINT "
     +/";: GOTO 1610
1600  PRINT "+ ";
1610  NEXT N: PRINT "+"
1620  IF M = HR THEN 1700
1630  FOR N = 0 TO LR
1640  IF V(N,M) = 2 THEN  PRINT "
     I";: GOTO 1670
1650  IF V(N,M) = 1 THEN  PRINT "
     /";: GOTO 1670
1660  PRINT " ";
1670  IF T(N,M) <  > 0 THEN  PRINT
     "?";: GOTO 1690
1680  PRINT " ";
1690  NEXT N: PRINT
1700  NEXT M

1710  HTAB (2 * X) + 2: VTAB (2 *
     Y) + 2: PRINT "O"
1720  VTAB 22: GET T$: GOTO 830
1730  IF T$ <  > "H" OR VP < 20 THEN
     1800
1740  VTAB 3: HTAB 27: PRINT "HAL
     TE ";: GET T$: REM INKEY$
1750  IF T$ = "F" AND FS <  > FP THEN
     FP = FP + 1:VP = VP - 19
1760  IF T$ = "A" AND AS <  > AP THEN
     AP = AP + 1:VP = VP - 19
1770  IF T$ = "I" AND IS <  > IP THEN
     IP = IP + 1:VP = VP - 19
1780  VTAB 3: HTAB 27: PRINT "
      ": REM  5 CASES
1790  GOTO 970
1800  IF T$ <  > "O" THEN 1920
1810  TF T(X,Y) = 0 THEN 970
1820  IF XR <  > XP OR YR <  > YP
     THEN 970
1830  IF DP = 0 THEN  ON  VAL ( RIGHT$
     (C$(X,Y),1)) + 1 GOTO 1880,1
     870,1860,1850: REM   2 CODES

1840  ON  VAL ( RIGHT$ (C$(X,Y),1
     )) GOTO 1860,1870,1880
1850  ON  INT ( RND (1) * 3) GOTO
     1870,1880
1860 P = P + 95 +  INT ( RND (1) *
     10): GOTO 1890
1870 VP = VP - 95 +  INT ( RND (1
     ) * 10): GOTO 1890
1880 P = P + 195 +  INT ( RND (1)
     * 10)
1890 T(X,Y) = 0:C$(X,Y) = ""
1900  VTAB 3: HTAB 3: PRINT "
      ": GOSUB 530: REM 7 CASES
1910  GOTO 970
1920  HTAB XP: VTAB YP: PRINT " "

1930  IF T$ <  > "I" THEN 1980
1940  IF YP <  > 7 THEN 1970
1950  IF XP > 18 AND XP < 22 AND
     H(X,Y) <  > 2 THEN Y = Y - 1
     :YP = 15
1960  GOTO 830
1970 YP = YP - 1: GOTO 970
1980  IF T$ <  > "J" THEN 2030
1990  IF XP <  > 16 THEN 2020
2000  IF YP > 9 AND YP < 13 AND V
     (X,Y) <  > 2 THEN X = X - 1:
     XP = 24
2010  GOTO 830
2020 XP = XP - 1: GOTO 970
2030  IF T$ <  > "K" THEN 2080
2040  IF XP <  > 24 THEN 2070
2050  IF YP > 9 AND YP < 13 AND V
     (X + 1,Y) <  > 2 THEN X = X +
     1:XP = 16
2060  GOTO 830
2070 XP = XP + 1: GOTO 970
2080  IF T$ <  > "M" THEN 1110
2090  IF YP <  > 15 THEN 2120
2100  IF XP > 18 AND XP < 22 AND
     H(X,Y + 1) <  > 2 THEN Y = Y
     + 1:YP = 7
2110  GOTO 830
2120 YP = YP + 1: GOTO 970
2130  REM JEAN CHRISTOPHE ELIES
```



Organigramme : *les nombres correspondent aux numéros des instructions.*

micros pour joueurs...



LASER 310

fabriqué par Video Technology (Hong Kong)
distribué par Video Technology France, 19, rue Luisant, 93310 Monthléry. Tél.: (6) 901.19.70 ou 901.93.40
date de naissance: septembre 1984
- unité centrale: 1 290 F; sous forme de boîte comprenant l'unité centrale, le lecteur de cassettes et dix cassettes de jeux et d'initiation: 1 490 F; configuration minimale: 1 490 F;
- microprocesseur: Z 80 A (3,58 MHz); mémoire vive: 18 K-octets, extensible par module de 16 K-octets (à 540 F); mémoire-utilisateur: 15 K-octets (34 K utilisateur avec 64 K de mémoire vive); mémoire morte: 16 K-octets comprenant le Basic et le système d'exploitation;
- raccord par prise vidéo sur téléviseur Sécam;
- lecteur de cassettes (standard) ou de disquettes (2 380 F avec sa carte d'interface);
- manette de jeu avec interface (320 F l'une); interface Centronics pour imprimante (320 F); crayon optique (290 F);
- clavier QWERTY à 46 touches mécaniques;
- imprimante de type Centronics (2 190 F);
- langages: Basic résident, Assembleur, Forth (prévu);
- éditeur pleine page;
- son: une voie sur 4,5 octaves;
- mode texte: 16 lignes de 32 signes en 9 couleurs;
- mode graphique: 128 × 64 points avec 8 couleurs.

Héritier en ligne directe du *Laser 200* (voir *J&S* n° 29), le *310* présente deux différences importantes: sa mémoire vive est passée de 4 à 18 K-octets et les touches-gomme ont laissé la place à un agréable clavier mécanique. Il est compatible avec le *Laser 200*, mais offre un bien meilleur rapport qualité/prix (l'unité centrale du *Laser 200* valait 1 290 F pour 4 K-RAM. Deux mois plus tard, pour le même prix, celle du *310* en a 14 de plus!).
Le programmeur amateur appréciera la rapidité de son Basic. La résolution graphique est un peu faible, mais en revanche et contrairement à d'autres machines (dont *Apple*) la juxtaposition des couleurs ne pose pas de problème de compatibilité. Le joueur y trouvera également son compte, puisqu'il dispose aujourd'hui de 80 cassettes (jeux et utilitaires). Malheureusement le jeu d'adresse reste dominant. Peut-être en sera-t-il autrement grâce au lecteur de disquettes. A suivre! Le *Laser 310* fait partie des bonnes machines pour débutants.



DEF 3000

fabriqué par Créon (Hong Kong)
distribué par DEF, Z.I. de Saint-Mître, 13400 Aubagne
date de naissance: 1984
- unité centrale: 950 F; configuration minimale (avec magnéto): 1 350 F;
- microprocesseur Z 80; mémoire vive: 2 K, extensible jusqu'à 32 K; mémoire morte: 8 K (Basic); mémoire utilisateur;
- raccord sur téléviseur (prise VHF) ou moniteur;
- mémoire de masse (stockage des programmes): lecteur de cassettes standard;
- clavier QWERTY à 42 touches-gomme dont 19 sont préprogrammées (pour les instructions Basic) et 22 pour le graphisme;
- son: 1 voie sur haut-parleur incorporé à l'unité centrale;
- mode texte: 24 lignes de 32 signes;
- mode graphique: 64 points sur 44, monochrome.

Cette petite machine de Hong Kong est un compatible *ZX 81*. Compatible ne signifie pas identique! *DEF 3000* est capable de charger et d'exécuter les programmes en Basic qui tournent sur *ZX 81*. Pas ceux qui sont écrits en langage machine.
Les avantages qu'il présente sur *ZX 81* sont les suivants: sortie télé ou moniteur, haut-parleur et prise pour manette de jeu, sans oublier le clavier à touches (et non à membranes). L'atout du *DEF 3000* est donc un plus grand confort d'utilisation. A cela s'ajoute la réelle qualité du manuel d'utilisation (116 pages dactylographiées, en français). C'est un véritable «cours particulier» pour s'initier à la programmation en Basic. Il ne faut évidemment pas attendre des prodiges d'une telle machine. Elle est principalement destinée aux «grands débutants», à ceux qui veulent juste «jeter un œil» sur l'informatique, pour savoir s'ils veulent ou non aller plus loin. Dans cet esprit, *DEF 3000* est une bonne machine.

COMMODORE SX 64

fabriqué par Commodore (Etats-Unis)
distribué par Procep, 9, rue Sentou, 91150 Suresnes. Tél.: (1) 506.41.41

- formule intégrée comprenant: l'unité centrale (64 K), un lecteur de disquettes 5 1/4 pouces et un écran couleur (moniteur): 13 000 F;
- microprocesseur 6510; mémoire vive: 64 K-octets; mémoire utilisateur: 38 K-octets; mémoire morte: 20 K;
- pas de raccord pour lecteur de cassettes;
- clavier QWERTY détachable comprenant 66 touches mécaniques dont 6 de fonction;
- langages: Basic résident, Pascal, Forth, Logo, Pilot, Assembleur, etc.;
- éditeur pleine page;
- son à trois voies sur huit octaves avec bruitages préprogrammés;
- mode texte: 25 lignes de 40 signes, en 16 couleurs;
- mode graphique: 320 points sur 200 en 16 couleurs.



Le *SX 64* est conçu pour le professionnel ou l'amateur de jeux exigeant. Il est vrai qu'il est un peu cher, mais c'est un haut de gamme. A bien y regarder, il n'est pas plus cher que nombre de machines modulaires. Ici, pas de raccord hasardeux ou de fils qui traînent partout, tout est intégré: l'unité centrale, le lecteur de disquettes et le moniteur couleur. Du point de vue technique il présente les mêmes caractéristiques que le *C 64*. C'est dire qu'il accepte toutes les disquettes pour *C 64*, des centaines de disquettes de jeux de haut niveau. Une ludothèque qui correspond à un peu moins de la moitié de celle d'*Apple*. Ce qui n'est déjà pas si mal!
Un seul regret pourtant. Il n'a pas de prise pour magnétophone. Ce qui élimine tous les jeux sur cassettes. C'est la rançon du côté pro de cette remarquable configuration.



LANSAY 64

fabriqué par Enterprise;
distribué par Lansay, 149, boulevard Voltaire, 92600 Asnières. Tél.: (1) 733.80.80;
date de naissance: janvier 1985 (en France);

- unité centrale: 4 950 F; configuration minimale efficace (avec magnétophone): 5 350 F;
- microprocesseur: Z 80 (4 MHz);
- mémoire vive: 64 K; mémoire utilisateur: 50 602 octets, soit 49,4 K-octets; mémoire morte: 32 K (système d'exploitation et traitement de texte résident); cartouche Basic de 16 K;
- raccord par prise Péritel (comprise à l'achat) sur téléviseur Sécam;
- mémoire de masse (stockage) par lecteur de cassettes standard ou, fin juin, double lecteur de disquettes 3,5 pouces (6 000 F);
- clavier QWERTY à 69 touches mécaniques, dont 8 touches de fonction et une manette de jeu incorporée à l'unité centrale;
- éditeur pleine page;
- langage: Basic en cartouche;
- mode texte: 24 lignes de 40 ou 80 signes;
- mode graphique: résolution maximale de 640 points sur 256;
- palette de couleurs: 2, 4, 16 ou 256 avec résolution inversement proportionnelle;
- son à quatre voies (dont une pour effets spéciaux), son stéréo avec sortie sur haut-parleur incorporé ou haut-parleur du téléviseur.

Il faut bien en convenir, hormis son Basic, le *Lansay 64* ne tient pas ses promesses. Le Basic, c'est son point fort. C'est sans doute le meilleur de tous les micro-ordinateurs, notamment grâce à ses emprunts au langage Pascal, qui permet une programmation extrêmement structurée. L'éditeur est lui aussi d'une prodigieuse souplesse. Jamais jusqu'à présent nous n'avions modifié des lignes de programmes... au joystick.
Que vous arriviez par la droite, la gauche, en diagonale, pour modifier un bout de ligne, puis ressortir, l'éditeur enregistre les modifications sans sourciller. Il n'est même plus nécessaire de «repasser» sur la ligne modifiée avec le curseur pour l'enregistrer. C'est hélas le seul point très positif. Et le seul qui corresponde vraiment — à l'usage — à ce qui avait été annoncé. Pour le reste, déception!...
A commencer par son prix: il devait être à «un peu moins de 4 000 F» et le voilà à 4 950 F (contre 2 900 F en Grande-Bretagne). Pour un tel prix, le joueur peut attendre mieux. Les connexions, en prise directe sur la carte-mère (avec le risque de l'abîmer irrémédiablement), sont à de rares exceptions près non standardisées (il en va ainsi du port de connexion de l'imprimante, des manettes de jeux et de la broche de prise Péritel). La puce «Dave», dévolue au son, remplit son office en produisant un son stéréo (mais inférieur à l'*Amstrad*). Le graphisme haute résolution (indiqué à 672 × 512) ne rend pas vraiment sur notre poste télé couleur «familial». Sans doute faut-il disposer d'un moniteur à grille ultra-fine, pour faire donner à la machine le meilleur d'elle-même.
Pensons aux programmeurs professionnels ou amateurs désirant concevoir un jeu d'aventure de bonne qualité. Ils choisiront d'avoir simultanément 16 couleurs à l'écran. C'est presque une norme face aux MSX. Ils ne disposeront alors que d'une résolution de 256 points sur 160, ce qui est la hauteur de la page 1 de la haute résolution de l'*Apple II* et une largeur inférieure de 24 points. C'est bien peu.
Quant au lecteur de disquettes, il est forcément «double» et atteint le prix décourageant de 6 000 F.
Les jeux? Aucune option ne peut encore vraiment être précisée. Où sont donc les 25 logiciels qui existaient courant 84? Mystère. Chez Lansay, on indique simplement que parmi les différents types de jeux «il y aura un peu de tout». A commencer par des jeux d'adresse mettant en valeur les qualités graphiques de la machine, sans oublier des jeux plus stratégiques, type «Royaume». Cependant, à la mi-février, nous n'avons toujours pas reçu un seul logiciel. Non, décidément, il semble bien que le *Lansay*, déjà arrivé en retard, ait de plus pris un faux départ. Depuis, l'*Amstrad CPC 64* lui a sans doute ravi bon nombre d'acheteurs potentiels. Son ultime chance est de présenter une fantastique ludothèque. Existera-t-elle? Nous attendons...





PENCIL II

fabriqué par Hanimex (Australie);
distribué par Hanimex, 18, rue Ampère, Zone Industrielle, BP 91, 95500 Gonesse. Tél.: (3) 985.96.33;
date de naissance: janvier 1985 (en France);
• unité centrale: 1 790 à 1 900 F; configuration minimale (avec magnétophone standard): 2 200 F;
• microprocesseur Z 80 A; mémoire vive: 18 K-octets, extensible par cartouches de 16 et 64 K-octets (500 et 900 F); mémoire utilisateur: 14 K-octets; mémoire morte: 20 K-octets;
• raccord par prise Péritel (comprise à l'achat) sur téléviseur Sécam et prise vidéo sur moniteur;
• mémoire de masse: lecteur de cassettes standard ou lecteur de disquettes (lecteur de disquettes + carte d'interface + alimentation + mémoire additionnelle = 4 500 F). Lecteur de disquettes disponible;
• clavier QWERTY à 59 touches-gomme avec instructions Basic préprogrammées et six touches de fonctions programmables;
• manettes de jeu (joystick et clavier), 100 F;
• adaptateur pour cartouches de jeux *Colecovision* (400 F);
• imprimante type Centronics (mode parallèle);
• mode texte: 24 lignes de 32 colonnes (carte 80 colonnes sur moniteur, en option);
• mode graphique: 256 × 192 points (haute résolution);
• son: à 3 voies sur 7 octaves et un générateur de «bruits» sur cinq octaves;
• langage: Basic (SD-basic) en cartouche.

Pencil II, produit par la société australienne Hanimex, connue pour ses objectifs photographiques, est résolument tourné vers le jeu, et pour une distribution en supermarchés. Conception et distribution lui confèrent une vocation de toute évidence familiale, centrée sur l'initiation à l'informatique. Cette position est confortée par la présence d'un adaptateur *Colecovision*, qui permet une transition entre la console du même nom et l'informatique.
L'ancien amateur de jeux d'arcade peut continuer de pratiquer *Zaxxon*, *Schtroumpf* ou *Donkey Kong* sur son micro. A de rares exceptions près, toutes les cartouches «passent» sur *Pencil II*, pour autant qu'elles soient de marque *Colécovision*. Pour l'instant la bibliothèque de logiciels est très réduite. La ludothèque de base est composée de programmes listables et modifiables à loisir. Ce qui est un très bon moyen de s'initier à la programmation.
La relative lenteur du SD-basic qui alimente *Pencil II* le tourne — paradoxalement — vers les jeux qui ne nécessitent pas une extrême rapidité. Peut-être est-ce la raison de l'annonce pour ce mois-ci, d'un jeu d'aventure!
Au total, *Pencil II* est idéal pour ceux qui ont une collection de jeux *Colécovision*. C'est une bonne machine d'initiation. Pour les fans de jeux d'aventure, il faut attendre... Nous ne manquerons pas d'en reparler.

SQUALE

fabriqué par MTB (France)
distribué par Apollo 7, 60, rue de l'Est, 92100 Boulogne. Tél.: (1) 605.24.85
date de naissance: décembre 1984
• unité centrale: 3 450 F; configuration minimale efficace: 3 850 F (avec magnétophone);
• microprocesseur: 6809; mémoire vive: 96 K-octets; mémoire utilisateur: 60 K; mémoire morte: 4 K; 1 extension mémoire vive de 256 K (environ 1 800 F);
• raccord par prise Péritel sur téléviseur Sécam;
• clavier AZERTY à 55 touches mécaniques;
• langages: SQ-Basic, Logo (proche du LISP), Forth (appelé G-FORTH) et langage C, tous présentés sous forme de cartouches (les «ROMpack»). Assembleur prévu;
• mémoire de masse: lecteur de cassettes standard, lecteur de disquettes 5 1/4 pouces (2 500 F);
• son: 3 voies sur 5 octaves;
• éditeur: ligne par ligne;
• mode texte: 25 lignes de 40 signes;
• mode graphique: 256 points sur 256 avec 16 couleurs simultanées programmables point par point.

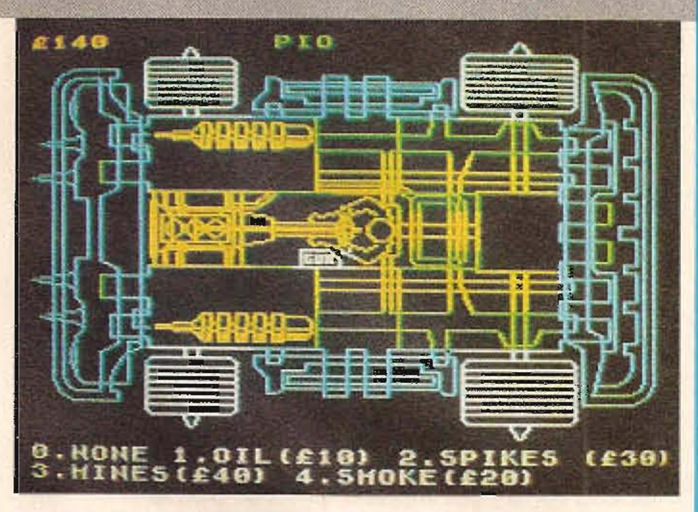
Ça fait toujours plaisir de présenter un micro français, surtout quand il est de bonne qualité et qu'il «regarde» du côté des joueurs. C'est le cas de *Squale*. D'abord du point de vue matériel («hardware»). Le clavier est à la fois robuste et agréable, ce qui est relativement rare. Un bloc de touches «flèches» bien séparé du reste du clavier s'avère particulièrement pratique. La touche RET (pour RETURN) est cependant un peu petite. L'arrière de la machine est lui aussi fini avec soin. On y trouve, solidement arrimés: une sortie imprimante de type Centronics, un bus d'extension (SS 30), la prise (norme DIN) pour le magnéto, une prise modem, deux prises pour des manettes de jeu, une prise (DIN) pour crayon optique et le branchement Péritel.
Côté langages de programmation, le meilleur choix (outre les disquettes) a été retenu, c'est la présentation en cartouches; système à la fois solide, rapide et fiable. La mémoire d'écran, 32 K! (une des plus élevées), permet la création de graphismes avec 16 couleurs simultanées. Enfin, une curieuse haute résolution «au carré», en 256 points sur 256.
Le fabricant MTB (Matériel Technique de Boulogne) n'en est pas à ses premiers pas en matière d'électronique, puisque cette société fabrique du matériel radio pour l'armée et des balises émettrices de survie. La société Apollo 7 est elle aussi spécialisée en informatique et transmission. Mais... nous le disons régulièrement, ce sont les programmes qui font la machine (que feriez-vous d'une chaîne HI-FI sans disque?). La politique-jeu existe, par l'intermédiaire d'une société, française elle aussi, ASA. Il paraît que fin mars, vingt logiciels de jeux formeront la ludothèque de base de *Squale*: échecs, dés, poker, «Le compte est bon», et des jeux d'adresse. Un jeu d'aventure est également en préparation. Le responsable d'ASA contacté à ce propos ne cache pas qu'«Il y aura le plus de logiciels ludiques possibles». Aussi ne manquerons-nous pas de suivre avec la plus grande attention les nouveaux jeux produits pour cette très belle machine.

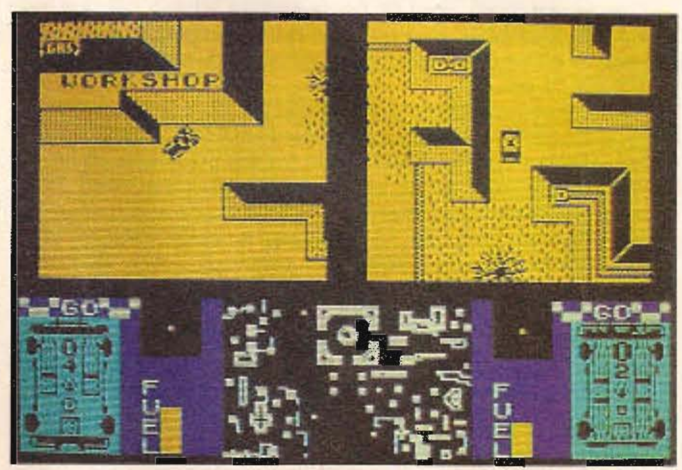
... et jeux pour micros

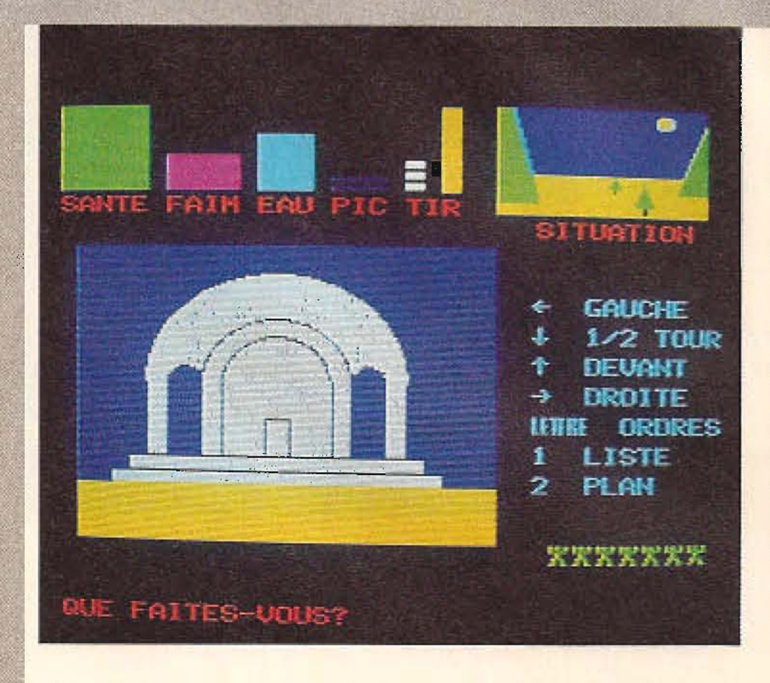
BATTLECARS

Games Workshop
cassette pour ZX Spectrum
Battlecars, nos habitués connaissent (voir «Les jeux de Science-Fiction», *J & S* n° 26). La scène se déroule dans les années 80, 2080 bien sûr. Les accidents de la circulation ont disparu. Fini les cercueils en tôle, tout est contrôlé par ordinateur. C'est rudement bien, mais le frisson du danger a lui aussi disparu. Alors, spontanément, ici et là, des jeunes ont commencé à récupérer de ces vieilles voitures incroyablement mécaniques que l'on trouvait encore au XXe siècle. Les concentrations de ces véhicules hérissés de pointes, bardés de fer, eurent lieu de plus en plus souvent. A la suite d'un accident (qui eut lieu en 2081), l'amour du «baroque» céda le pas à la violence. Chacun équipa son engin pour attaquer les autres ou se défendre.
Le thème du jeu de Ian Livingstone, lui-même emprunté à une nouvelle de SF américaine, est ici repris avec succès. Dans *Battlecars* et son homologue *Carwars* de Steve Jackson, la construction des voitures était une étape indispensable, mais souvent un peu longue à réaliser. Les véhicules sont bien plus complexes que des personnages de jeux de rôle. L'informatique intervient à propos pour rendre particulièrement agréable cette étape.
Ensuite, à deux ou en solitaire contre le programme, sur piste ou en ville, les véhicules peuvent s'affronter. Déplacements et tirs se font à partir des lettres du clavier. Pour les débutants, huit véhicules sont prêts à prendre la route. Un grand jeu fort bien réalisé (programmé par Slug), sur cette bonne machine qu'est le *ZX Spectrum.*

accessibilité : ▶▶▶▷▷
durée : de quelques minutes à une heure ou plus
originalité : ▶▶▶▷▷
nous aimons : ▶▶▶▷▷



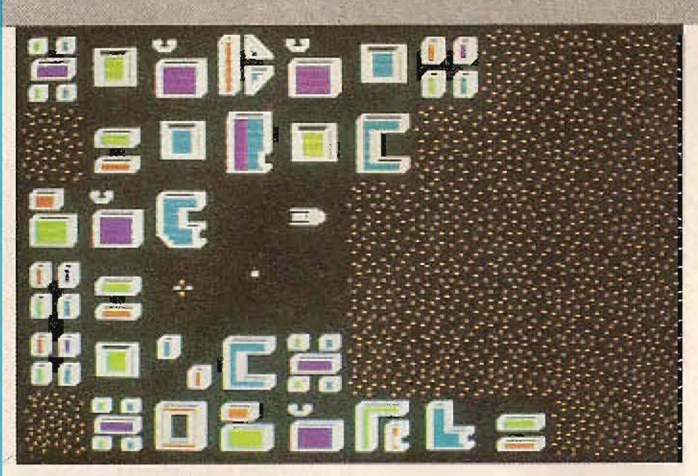




LE TRESOR DE TARAKUNDA

Micro Programme 5
cassette pour Oric 1 et Atmos. 140 F.
Le thème super-simple — découvrir un trésor — offre une multitude de déclinaisons. Celle-ci est vraiment attachante, et nous avons pris plaisir à la pratiquer.
La scène se passe sur une île qu'il faut explorer pour atteindre son but. Mais pas question d'explorer sans manger, ni sans boire. Votre personnage doit s'alimenter. Il peut pêcher ou chasser. Et puis, il doit parfois escalader des falaises, naviguer dans les rapides après avoir fait l'acquisition d'une barque.
A tout moment, le jeu oscille entre le jeu d'aventure et le jeu de réflexe. La combinaison entre ces deux aspects est bonne. Il n'y a ni trop d'adresse ni trop peu de réflexion. Le jeu est en fait composé d'une multitude de sous-programmes et donne un très bon exemple de ce qu'un amateur averti peut faire en créant un programme bien structuré.

accessibilité : ▶▶▶▶▶
durée : quelques heures à quelques jours
originalité : ▶▶▶▷▷
nous aimons : ▶▶▶▶▷



SUNDOG : frozen legacy

FTL Games, chez Sivéa
disquette pour Apple IIe ou II+, avec 16 K de mémoire vive en plus.

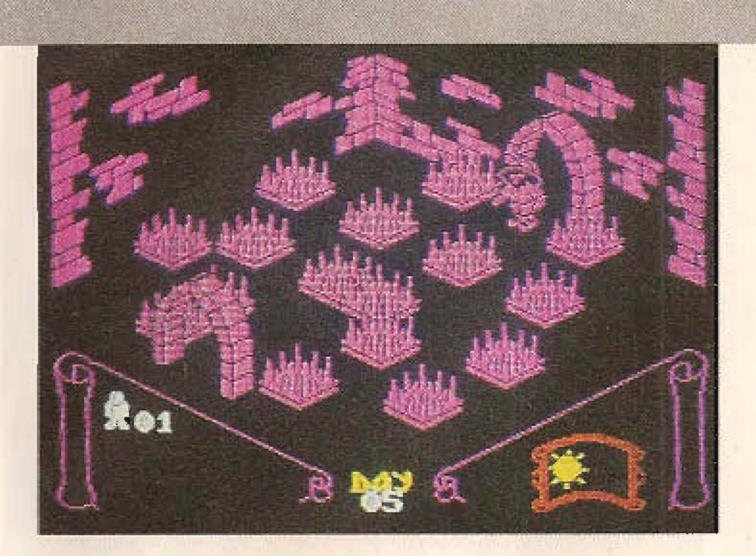
Peut-on entièrement contrôler un jeu d'aventure à partir d'une manette de jeu et des boutons qui l'accompagnent sans que le jeu soit pour autant un jeu d'adresse ? Tout le programme semble avoir été conçu pour répondre oui à cette question. Un jeu tout bonnement extraordinaire.
Sundog est le nom de votre vaisseau. Une sorte de cargo interstellaire léger, dont un oncle éloigné vous a fait don peu avant sa mort dans de mystérieuses circonstances. Ainsi, vous devez le découvrir. Vous ne connaissez rien a priori des capacités de l'engin.
Vous avez aussi hérité d'une charge morale, portée en codicile de son testament : aider une colonie lointaine à s'implanter sur une planète nouvelle. Vous devez trouver où elle se situe : elle s'appelle Banville, et elle se situe sur la planète Jondd. Vous devez y parvenir avec tous les biens nécessaires à l'édification de la colonie. Enfin, et ce n'est pas le moins difficile, vous devez trouver toute la colonie, actuellement cryogénisée, et la transporter à Banville. L'argent n'est pas le problème. Votre oncle a fait de vous un riche héritier et votre compte est approvisionné dans la plupart des banques stellaires.
Voici le vaisseau. Vous êtes représenté à l'intérieur par un point qui doit faire un quart de centimètre carré à l'écran ! Mais vous vous déplacez à l'aide de la manette de jeu, en plaçant une croix qui sert d'objectif au personnage. Dès que vous appuyez sur l'un des boutons, votre personnage se déplace vers la croix. Lorsque vous atteignez un endroit-clé du vaisseau, une « fenêtre » apparaît en surimpression. Elle indique l'état des lieux, les objets qui s'y trouvent et les choix que vous pouvez y faire. En déplaçant le curseur et en appuyant sur le bouton, vous confirmez votre ordre.
Si vous déplacez votre personnage vers la cabine de pilotage, vous avez droit à une image plein écran permettant toute la gestion du vaisseau (ravitaillement, activation des armes et boucliers, choix de destinations, hyper-espace, etc.).
L'image du vaisseau quittant la planète et se lançant à travers les étoiles est à elle seule magnifique. Vous atterrissez sur une lointaine planète, dans la ville choisie. Et là, à pied ou dans le même véhicule, vous commencez à explorer la ville, prenant au besoin les « transducteurs » souterrains pour aller plus vite, mais au risque de vous perdre. De très nombreux endroits sont à votre disposition : hôtels, banque, garagistes spatiaux, etc. Sur votre chemin, vous rencontrez des mendiants, des racketteurs, des tueurs.
Souvent, il faudra vous battre, tout en fuyant à travers la ville. Toutes ces actions sont toujours représentées, vues en plan sur d'immenses villes, à l'aide de minuscules points. Et pourtant, véritable magie de l'informatique, ça marche ! Vous vous projetez, vous vous identifiez en un rien de temps à ce héros assez fragile qui doit tout découvrir, poser des questions, commercer.
Vous devez toujours avoir de l'argent liquide sur vous, pour acheter au meilleur prix des objets rares et peut-être indispensables. Mais pas trop, pour ne pas attirer de mortelles convoitises. Toutes les actions paraissent possibles et l'immense liberté du personnage fait oublier que les jeux d'aventure furent un temps à ce point soumis au langage. Avec *Sundog*, qui s'appuie sur le système des « fenêtres » lancé par *Lisa d'Apple*, et popularisé par *Macintosch*, c'est une nouvelle dimension du jeu d'aventure qui vient de naître. Une date dans l'histoire des jeux sur ordinateur. Une « intersection » entre *Robot Odyssey* pour la simplicité d'accès, d'*Ultima* pour la beauté des plans et des *Startrek* pour les sauts dans « l'hyper-espace ».

accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
durée : de quelques jours à plusieurs semaines.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

KNIGHT LORE

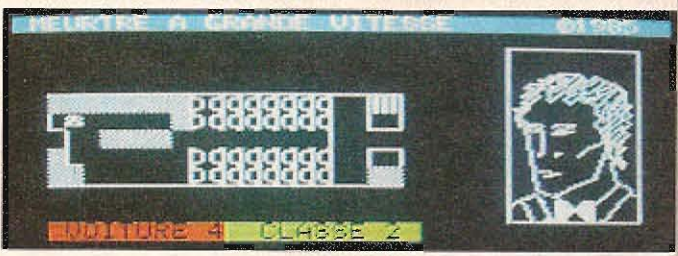
Ultimate, chez Interface
cassette pour ZX Spectrum, 165 F

Ultimate est sans doute la société d'éditions qui propose les meilleurs jeux sur *ZX Spectrum :* jeux passionnants, graphismes impeccables, boîtes superbes et bien documentées. Avec *Knight Lore,* le joueur va de surprise en surprise.
C'est d'abord un thème médiéval-fantastique, l'exploration d'un « donjon » ahurissant, regorgeant de pièges, à l'humour très anglais. C'est aussi un extraordinaire graphisme en perspective. L'un des tout meilleurs.
Le thème, simple mais efficace : vous êtes prisonnier du donjon et cherchez à rencontrer son maître, Melkhior, qui joue avec vous... comme le fait un chat avec une souris. Votre personnage est « normal » dans la journée. Mais dès que la lune apparaît en bas de l'écran, il se mute en vampire.
Le graphisme est d'une telle qualité qu'on pense être en présence d'un jeu d'adresse. A l'expérience, il n'en est rien. Les obstacles et animaux peuvent être des aides précieuses... pour vous. *Knight Lore* est vraiment un pur plaisir, et de plus un trésor d'humour. Ce qui ne gâche rien.



accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : de plusieurs heures à plusieurs jours
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶





MEURTRE A GRANDE VITESSE

Cobra Soft
cassette pour Oric 1 et Atmos, Amstrad CPC64, et TO770, 180 F

Albert Pérignac, sénateur du Lot-et-Garonne vient d'être découvert mort dans la voiture 3 du TGV qui fonce vers Paris. Accident ? Malaise ? Assassinat ? Tout est possible. Vous vous improvisez détective pour comprendre pourquoi et comment est mort Albert Pérignac...

Cet excellent thème est accompagné d'une pochette plastique contenant tous les indices que vous avez pu ramasser non loin du corps. Vous y trouverez pêle-mêle : une page d'agenda, une note d'hôtel, une lettre anonyme, une feuille de papier déchirée, un bout de listing, une carte de visite, une feuille de paie, quelques perles, une lime à ongles cassée, une épingle à cheveux et une pochette rafraîchissante à l'eau de Cologne... Il est difficile de savoir si ce dernier indice fait partie de l'enquête ou est destiné au joueur.

A l'aide de quelques touches, le joueur peut déplacer un « pion » à l'écran le représentant. En parcourant les wagons, il est possible de prendre contact avec les passagers et de les questionner. Le jeu est vraiment amusant et original. Ainsi, on peut essayer de composer (sur son téléphone !) un numéro trouvé dans le train. Surprise ! Il y a quelqu'un au bout du fil ! Les principales autres actions, typiques des jeux d'aventure, sont : regarder, fouiller, lire, visualiser un personnage, utiliser un appareil (téléphone, Minitel, etc.). Un coup de maître pour cette toute nouvelle collection qui comporte de très bons programmes, comme de très mauvais. L'enquête que nous devons à Bertrand Brocard n'est pas facile, et comme dans tous les jeux d'aventure à thème policier, il faut prendre des notes. Plus qu'ailleurs, le jeu à plusieurs est particulièrement agréable, chacun donnant ses idées pour faire évoluer l'enquête. Nous aimons beaucoup *Meurtre à grande vitesse.*

accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : de quelques heures à quelques semaines
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

KING'S QUEST

Sierra-On-Line chez Sivéa
disquette pour Apple IIc ou IIe avec 64 K de mémoire vive additionnelle, ou IBM PC junior

King's Quest est, à notre connaissance, le premier jeu d'aventure faisant appel à 128 K-octets de mémoire vive ! Et le résultat, avec au clavier Roberta Williams, co-auteur de *Time Zone,* est prodigieux.

Premier choc, les couleurs. Le dessin animé n'est plus très loin. Deuxième, dans ce décor classique de jeux d'aventure type Robin des bois, un personnage se déplace. Il va tout simplement dans le sens des flèches du clavier ou de la manette de jeu. Première scène, Sir Grahame (c'est le personnage) est devant un château. En bas de l'écran figurent une rivière et un pont. Derrière lui, un arbre. Une impulsion sur la touche et hop il fait demi-tour, quelques pas et... pan dans l'arbre ! Surprise, les dessins d'obstacles sont des obstacles, des vrais ! On se dit, tiens, le programmeur a voulu qu'on franchisse le pont. Eh bien non ! Pas du tout. Il suffit de faire « monter » un peu le personnage (vers le haut de l'écran), de le diriger à nouveau vers l'arbre et... il passe derrière ! Demi-tour, descente et cette fois, il passe devant l'arbre. Pour la première fois, le sentiment d'être vraiment dans un univers tri-dimensionnel est là.

Sir Grahame, docile comme ce n'est pas permis, tombe dans l'eau. Le temps de trouver la touche « SWIM » dans le manuel pour qu'il regagne le bord, et les crocodiles l'on fait disparaître ! Troisième surprise, l'univers dans lequel il se promène — le Royaume de Daventry — donne l'illusion d'une immense surface. Pour changer d'image, il suffit de faire sortir le personnage par l'un des bords de l'écran. En allant toujours vers l'ouest, par exemple, il ne faudra pas moins de 69 tableaux différents pour le faire revenir à son point de départ. Cet univers est à l'image d'un globe ! Et puis l'on découvre que Sir Grahame peut sauter, s'accroupir, nager, etc. ; que des monstres lui barrent la route (des Trolls dit-on). Ils sortent brusquement d'un taillis pour le poursuivre ou l'empêcher de franchir un pont.

Le plaisir de parcourir ce « Royaume » est tel que le but du jeu lui-même semble pour l'instant secondaire. Disons-le tout net, il est loin d'être à l'image du graphisme. Classique, sans plus : ramassage d'objets ouvrant peu à peu de nouvelles « portes », découvertes de trésors, etc. On dirait, et sans doute est-ce le cas, que toutes les possibilités offertes par ce jeu de plans successifs ne font pas encore partie intégrante du jeu, qu'elles sont — tactiquement — sous-employées. C'est un peu normal. On ne peut pas tout avoir à la fois : la découverte d'une nouvelle technique de programmation et son meilleur usage ludique.

Bien peu nombreux seront les joueurs qui pourront accéder aux 128 K sur *Apple* que requiert le jeu. Mais le plus important est de voir ce que permettent ces 128 K ; de saisir un peu mieux ce que les machines à 256 K, « promises » pour la seconde moitié de la décennie, nous offriront. Il y a tout lieu de penser que nous n'avons pas fini d'être étonnés.

accessibilité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
durée : de quelques jours à quelques semaines
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

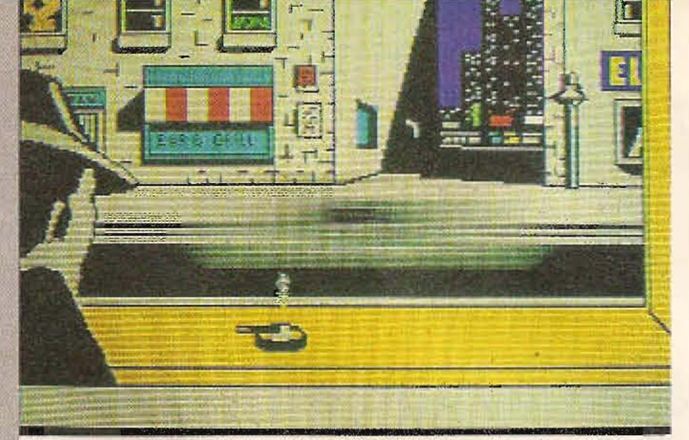


AMAZON

Trillium, chez Sivéa
deux disquettes double face pour Apple avec 64 K de mémoire vive, 725 F, en anglais.
Trillium est un nouvel éditeur de jeux pour *Apple*. Il faudra le suivre, car ses premières productions sont tout à fait remarquables. *Amazon* est le premier programme de jeu d'un auteur de nouvelles et de films, Michaël Crichton. Cela se sent immédiatement. Le sens du récit, des rebondissements font d'*Amazon* un jeu d'aventure différent des autres.
A la NSRT, un centre de recherches « top secret » qui vient de vous engager, c'est le drame. Dès les premières images, vous tentez (sans difficulté) de capter les images retransmises par un satellite (à l'aide des touches du clavier). Vous découvrez les restes encore fumant de l'expédition NSRT en Amazonie. Un vrai massacre.
Au moment où l'image se brouille, un masque effrayant se rapproche de l'objectif de la caméra. Un indigène... peut-être? Vous êtes chargé d'aller sur place pour découvrir ce qui s'est passé. Vos premiers pas vous conduisent à Miami, où un distingué professeur d'ethnologie vous attend pour approfondir la culture Huni, les Indiens de la région concernée. A votre arrivée (attention au chauffeur de taxi, il tentera de vous abattre) le professeur a disparu. Seul son perroquet peut vous aider!
Au lieu d'être laissé à l'abandon, dès le début du jeu le scénario vous canalise en douceur. Il vous faudra être très méfiant et ne pas répondre à toutes les sollicitations apparemment bienveillantes dont vous serez l'objet. Sinon c'est la mort et donc le retour à la case départ.
Un plateau de jeu (en papier fort) représentant la jungle et un volcan (avec surimpression quadrillée) et de nombreux documents et lettres sont fournis avec les disquettes. Ce qui fait parfois la lourdeur des jeux d'aventure plus anciens par exemple, ouvrir un tiroir pour trouver son passeport, aller acheter un visa, etc, est ici gommé pour ne laisser que l'essentiel, la trame de l'histoire. Le sentiment de « vécu » est d'autant plus intense. Le plus souvent le joueur n'a pas à chercher ses mots. En revanche, il faut faire attention à ne pas oublier des actions essentielles, par exemple ouvrir une enveloppe au moment du départ pour Miami, enveloppe remise par celui qui vous emploie.
On rencontre plus de texte que d'habitude et les images n'interviennent que si elles s'avèrent nécessaires. Une nouvelle « ligne » dans le jeu d'aventure.

accessibilité : ▶▶▶▷▷
durée : de quelques jours à plusieurs semaines
originalité : ▶▶▶▷▷
nous aimons : ▶▶▶▶▷





MUGSY

Melbourne House, chez Interface
cassette pour ZX Spectrum. 120 F.
Mugsy est le plus américain de tous les jeux d'aventure. Il est non seulement en anglais, mais de plus en argot américain. Alors ne soyez pas étonné si quelque chose vous échappe, cela n'entravera pas beaucoup, et surtout pas longtemps le bon déroulement de la partie. Après une bonne rafale de mitraillette vous comprendrez vite.
Mugsy se déroule dans les bas-fonds d'une Amérique teintée d'années trente. Vous êtes le parrain d'une bande de gangsters minables qui contrôlent tout un quartier de la ville. Votre rôle est de bien gérer cette affaire. C'est-à-dire répartir intelligemment vos fonds entre les différents secteurs d'activités, organiser les « protections » (rackets !), acheter quelques « silences » policiers, sans trop négliger les armes et les munitions, ça peut servir!
Vos ordres, vous les tapez dans des bulles, comme celles qu'on trouve dans les BD. Ne vous attendez pas à jouer les Blake et Mortimer, car les ordres sont brefs. On propose son prix, on négocie. Un peu, pas trop. Cela « passe » ou « casse ». Les animations graphiques souvent belles sur *ZX Spectrum* sont cette fois remarquables. Passages de voitures, de personnages, coups durs, succèdent aux images en clair-obscur magnifiquement dessinées.
Mugsy c'est réellement beau et cela devient formidable quand vous vous rendez compte qu'il s'agit d'un nouvel habillage donné au « *Jeu du Royaume* » (ou jeu de l'île, une île dont vous êtes habituellement le Roi et que vous devez gérer au mieux en distribuant à la population : le grain à semer, le matériel, l'alimentation, etc.). Ici, le thème est complètement renouvelé et y gagne beaucoup. Une manière de faire du neuf avec du vieux, mais de manière particulièrement réussie.
Les touches I, P, Q et Z permettent le déplacement, et B, N ou M, de faire feu sur ceux, trop confiants, qui pensent pouvoir prendre votre place à la tête du gang. De lieu en lieu (sous-programmes), les négociations vont bon train. Fttt, c'est le bruit du souffle sur le canon de votre arme encore toute fumante. On s'y croirait!
accessibilité : ▶▷▷▷▷
durée : de quelques minutes à quelques heures
originalité : ▶▶▶▶▷
nous aimons : ▶▶▶▶▷

CARNET D'ADRESSES

- **Cobra Soft-ARG Informatique** 5, avenue Monot, 71100 Chalon-sur-Saône.
- **F.T.L. Games** 7907, Ostrow Street, suite F, San Diego, CA 92111 (USA).
- **Games Workshop** 27-29, Sunbeam Road, London NW10 6JP (G.-B.).
- **Interface** 30, rue Condorcet, 75009 Paris, tél. : 285.12.34.
- **Loriciels** 106, rue Legendre, 75017 Paris, tél. : 627.43.59.
- **Melbourne House** Church Yard Tring, Hertforshire HP 23 5LU (G.-B.).
- **Micro programme 5** 82-84, rue des Batignolles, 75017 Paris, tél. : 293.24.58.
- **Sivea** 31-33, boulevard des Batignolles, 75017 Paris.
- **Sprites** 23, avenue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret, tél. : 270.41.92.
- **Trillium** 960, Bellmore Avenue, N. Bellmore, New York 11710 (USA).

FERMETURE D'ORIC-ANGLETERRE ?

Les rumeurs vont bon train concernant la «fin» d'*Oric!* Bruit amplifié par certains concurrents, guerre commerciale oblige. Quelle est la situation à l'heure où nous mettons sous presse?
Oric (Angleterre) a été obligé de déposer son bilan. La loi anglaise sur les capitaux des sociétés côtées en bourse serait, semble-t-il, beaucoup plus sévère qu'en France. Toujours est-il que dépôt de bilan ne signifie pas fermeture et qu'un syndic a été nommé pour trouver les capitaux nécessaires à l'assainissement financier de l'entreprise. Plusieurs financiers parmi lesquels figurent d'importants actionnaires travaillant chez Oric, seraient parties prenantes.
Les stocks d'*Oric* sont importants (3,2 millions de machines en pièces détachées); la fabrication et le montage se poursuivent comme si de rien n'était. De plus, une nouvelle machine signée *Oric*, le *Stratos*, (voir ci-dessous) est sans doute le produit destiné à relancer la trésorerie d'*Oric* et la confiance de ses nombreux actionnaires. Un micro-ordinateur 16 bits est également à l'étude (sans précision de date de mise sur le marché) ainsi qu'un *Oric* à la norme japonaise *MSX!*
De son côté A.S.N. (Oric France), distributeur exclusif de l'*Oric/Atmos* en France ne semble pas s'inquiéter et pense que *Atmos* a encore de beaux jours à vivre *«bien qu'il arrive un peu en fin de course»*, par rapport à ses nouveaux concurrents et notamment *Amstrad CPC 64*.

DU VRAI LUDIQUE FRANCAIS...

La sélection des jeux sur micros que nous avons choisi de mettre en évidence comporte trois programmes d'une nouvelle société qui entre dans le domaine de la micro-informatique avec 30 programmes dont 12 de jeux. Il s'agit de Cobra Soft. L'esprit dans lequel ils sont réalisés (wargames, jeu d'aventure), nous a incité à en savoir plus. Bertrand Brocard, l'un des responsables de Cobra Soft et auteur de l'excellent *Meurtre à Grande Vitesse* n'est pas informaticien, du moins pas de formation. Comme beaucoup, il a commencé avec un *ZX 81*. Une machine qui coûtait alors 1 250 F! Puis il a monté un Club d'informatique avec l'assistance Microtel. La passion de l'informatique allant croissant, Bertrand Brocard a fini par se constituer en S.A.R.L. Envisageant vingt fois plus de jeux que d'«utilitaires» de programmation, il s'engage aujourd'hui sur cette voie, avec un fort développement sur l'*Amstrad CPC 64*. Nous lui souhaitons bonne chance, et de nombreux jeux de la veine de *Meurtre à grande vitesse*...

BRICOLAGE

Notre confrère *Science & Vie* (mars 85, n° 810) propose dans sa rubrique «Electronique amusante», un convertisseur PAL-Sécam. Votre téléviseur devient «PAL» après quelques soudures et accepte de faire apparaître les images en provenance des micro-ordinateurs conçus pour ce standard. Bravo!

IMAGES SUR MICRO

Un nouveau programme pour Macintosh, *MacVision*. Il est réalisé par Bill Atkinson, l'auteur de PacPaint et Koala Technologies. Il permet de sauvegarder et d'éditer des images prises par une caméra vidéo standard ou conservées sur cassette magnétoscope ou disque vidéo. Son prix: 4 700 F. Chez tous les concessionnaires Apple. Enfin des jeux d'aventure avec de vraies images?

LÉGISLATION, ENFIN!

Protections juridiques du logiciel. Progiciels, vidéo-jeux, logiciels spécifiques et firmware par André Bertrand, éditions des Parques (28, rue Vicq d'Azie, 75010 Paris) 320 F, 293 pages.
Si tout était simple en la matière, cela se saurait. Au contraire, comme dans tous les domaines relativement nouveaux, tout est d'une effroyable complexité. L'ouvrage d'André Bertrand juriste d'entreprise, maître en droit des Universités de Dijon et Berkeley a écrit là une somme. C'est l'ouvrage le plus complet dans le domaine. Et pourtant, il reste clair! L'ouvrage n'est donc pas cher en regard des ressources qu'il offre... Il envisage successivement tous les types de protection: juridique, par le brevet, par le droit d'auteur, par le dépôt du dessin ou du modèle, par la marque, l'enveloppe Soleau, par l'Agence pour la Protection des Programmes (A.P.P.), par le secret ou la non-divulgation. Il passe en revue tous les types d'infractions: l'espionnage, la copie servile, le piratage, la contrefaçon, la copie privée et le plagiat. La lecture attentive du chapitre consacré au jeu montre que la législation va dans le sens de la protection des logiciels par le droit d'auteur (loi du 11 mars 1957). A lire et à conserver...

STRATOS, FILS D'ATMOS

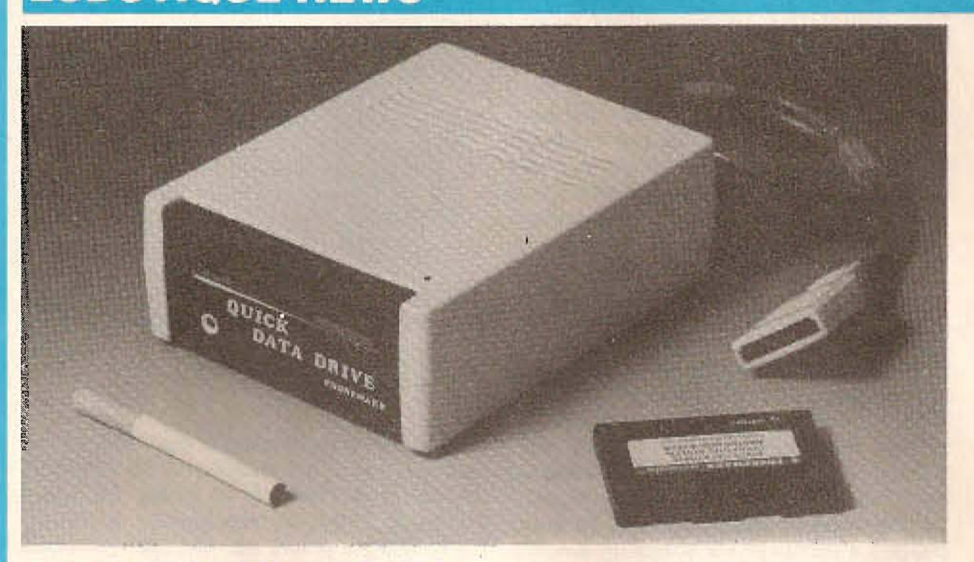


Le *Stratos*, produit par Oric (Grande-Bretagne) est le successeur d'*Atmos*. Son prix avoisinerait 3 000 F et sa commercialisation aurait lieu au printemps. Les actuelles difficultés d'Oric Angleterre invitent au conditionnel.
Piloté par un microprocesseur 6502, il contient 64 K-octets de mémoire vive (soit 64 ×1024 octets). L'extension mémoire-vive est possible jusqu'à 112 K en cartouches. Ces deux connecteurs de cartouches font l'originalité de la machine par rapport à la précédente. L'un sert au langage de programmation (Logo, Forth, etc.) et l'autre pour des cartouches d'applications (synthétiseur vocal, traitement de texte, etc.).

Stratos peut supporter deux lecteurs de disquettes (3 pouces, 160 K de mémoire de masse). On découvre également deux interfaces programmables pour joysticks (compatibles *Atari*) et une prise modem. Sans être très différent du point de vue matériel par rapport à son aîné, il acquiert du «sérieux» pour des amateurs plus exigeants. Mais c'est surtout du point de vue «soft» qu'il étonnera. Une touche «Atmos» permet l'«émulation» Atmos, c'est-à-dire qu'une fois la touche enfoncée *Stratos* fait comme s'il était un *Atmos*, rendant la compatibilité parfaite.
Les améliorations apportées à son Basic sont les plus surprenantes. Trente et une nouvelles fonctions, dont voici les principales: 5 instructions pour le dessin en trois dimensions, une fonction PAINT pour le remplissage de forme par des couleurs, 4 instructions MODEM, un SPLOT pour dessiner des arcs de cercles, ENV pour l'enveloppe de l'onde sonore, une fonction RENUM permet la renumérotation automatique du programme.
Mais, tout ceci est raconté... Nous attendrons de l'avoir en main, pour aborder les intéressantes possibilités qu'il offre pour la programmation des jeux.

HULK, IL A TROUVÉ... MIEUX!

Pascal nous a raconté comment il a pu libérer Hulk, mieux que nous...
Il faut taper BITE TONGUE, ce qui aura pour effet de se faire mal (pensez donc, la langue!!) et de se transformer une autre fois en Hulk; cette solution a pour but d'être inépuisable (tout du moins, jusqu'à présent!)» Super idée...



EUREKA, ON N'A PAS TROUVE

Le jeu d'aventure - concours (250 000 F au vainqueur) lancé par SPID micro n'a toujours pas trouvé son maître. Si les plus forts des 8 500 amateurs qui auraient acquis ce programme sont venus à bout de plusieurs des cinq aventures proposées, aucun n'a encore posté la bonne réponse.
Si le 31 mars, date de clôture du concours, personne n'a trouvé la solution, la date-limite sera prorogée, et la presse communiquera des indices ou conseils favorisant l'apparition d'un vainqueur. A suivre.
SPID Micro, 39, rue Victor-Massé, 75009 Paris. Tél. : (1) 281.20.02

MICRO-BANDE JUSQU'A 128 K

Pour *Commodore 64* et *Vic 20,* enfin un lecteur de micro-bandes ! Et avec un manuel en français de 23 pages expliquant clairement son fonctionnement, une cartouche QOS (le Quick Operating System permettant la gestion de la cartouche), et une cartouche vierge de 128 K de mémoire de masse. Un lecteur qui se raccorde sur les deux machines, très accessible : 950 F ! Le temps de chargement d'un programme est ultra-rapide et concurrence le lecteur de disquettes classique du *Commodore* (un appareil cher et lent). Pour l'instant, il n'existe aucune micro-bande de jeu.
Le lecteur de micro-bandes « Quick Data Drive » s'adresse à ceux qui conçoivent leurs programmes, et aux amateurs de micros qui ne veulent plus entendre parler de lecteur de cassettes à cause de leur lenteur. Le prix des micro-bandes s'échelonnera entre 40 et 85 F selon leur capacité de stockage (de 16 à 128 K). (Distribué par Euréka Informatique, 39, rue Victor-Massé, 75009 Paris. Tél. : (1) 281.20.02).

ENCORE PLUS DE LASER !

Video-Technology, cette firme de Hong kong qui produit la gamme de micro-ordinateurs *Laser* (200, 310 et bientôt 350 et 500), vient de signer un accord pour la production de 30 000 *Laser 3000* (le fameux compatible *Apple*). Une information qui, si elle ne touche pas directement le joueur, le concerne dans la mesure où un important parc de machines déclenche une confiance accrue chez les éditeurs de logiciels, par conséquent plus de programmes !
Le Laser 350, un 64 K-octets présentant une définition de 600 × 200 points, sera livré en France courant juillet. Il serait vendu 4 980 F dès les premières semaines de septembre sous forme de configuration comprenant l'unité centrale et le lecteur de disquettes dans l'univers micro-informatique, cet ensemble serait l'un des meilleurs rapports qualité/prix. Reste à connaître sa ludothèque... !

UNE ASSOCIATION

L'atelier de la Puce - Centre X 2000 est une association originale. Pour 50 F d'adhésion et 500 F par famille, chaque adhérent dispose de machines *(Apple, MO 5* et *TO 7)* dans les locaux de l'association, et peut faire appel à tout moment à un conseiller en programmation. Les heures d'ouverture du Centre X 2000 sont les mardi, jeudi et vendredi de 15 h à 18 h, le mercredi de 9 h 30-12 h, 14 h-18 h), et le samedi de 14 à 17 h.
Ainsi peut-on s'initier à la programmation et même utiliser des logiciels, et ce, à partir de 6 ans. Il existe également un atelier d'initiation au Logo pour enfants trisomiques. Les locaux sont ouverts au public pour un premier accès gratuit, histoire de voir comment ça se passe. Renseignements : Centre X 2000, 12, rue de la Montagne Sainte-Geneviève, 75005 Paris. Tél. : (1) 634.26.43.

APPUYEZ SUR LA TOUCHE PANIQUE !

Un jeu en préparation sur *Macintosh,* ce micro-ordinateur haut de gamme conçu et réalisé par *Apple,* comporte une touche « panique ». C'est en fait une touche comme les autres, mais, dont on ne se sert pas pour le jeu. Dès qu'un « intrus » arrive (le prof, le patron, les parents...) le joueur appuie rapidement sur elle et hop !... instantanément l'écran de jeu est remplacé par un « tableur » (type VisiCalc), rempli de rangées de chiffres. Un programme bien utile, certes, mais rasoir au possible, histoire de montrer que vous êtes en plein travail.
Typiquement « froggy » (« mangeurs de grenouilles ») diraient nos amis anglo-saxons !...

DES CLUBS...

• CTRL-RESET (lire « controle reset ») est un nouveau club d'informatique pour Apple-fanas. Il ouvre ses portes les premier et troisième mercredi de chaque mois, au 53, rue de Courcelles, Paris 8e. Renseignements : Richard Chalet, au (1) 577.31.50.

• Contact est une association d'utilisateurs de Minitel. Son but : former, conseiller et défendre les usagers, professionnels ou non. Renseignements : 107, avenue de la République, 75011 Paris. Tél. : (1) 338.18.88.

• AMIPOSTE ou Association pour la Micro-informatique à la Poste, tel est le développement du sigle de cette association qui regroupe les personnels des PTT. Elle est affiliée à Microtel. Renseignements : 9, rue Huysmans, 75006 Paris, Tél. : (1) 532.13.97 ou (1) 656.33.33.

• Le club Apple qui compte déjà 6 000 adhérents, marche bien. Il aura bientôt des locaux à Paris. Actuellement, la messagerie électronique réservée aux membres du club — Calvaclub — reçoit l'adhésion d'environ 350 fanas.

... DES BOUTIQUES...

• S.O.S. Computer a changé d'adresse et se trouve désormais (50 mètres plus loin) au 50, rue de Rochechouart, 75009 Paris.

• Un magasin Sivéa s'est ouvert au 28, boulevard Gambetta à Grenoble (38000). Tél. : (76) 53.15.65. Une grande surface informatique, où l'on trouve notamment de nombreux programmes de jeux pour *Apple, Atari, Commodore* et *Alice.*

... ET DES P.A.

• RS 232 c'est le nom d'un hebdomadaire de petites annonces informatiques gratuites. Renseignements : RS 232, 109, rue G.-Lauriau, 93100 Montreuil. Tél. : (1) 859.71.01.

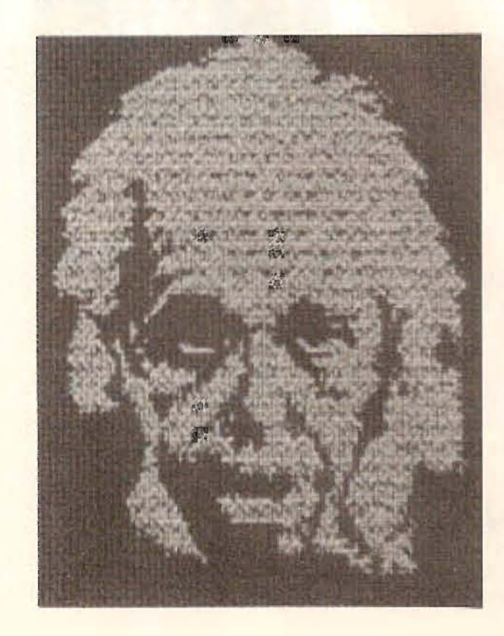


ENCORE D'ADRESSE !

Voici un nouveau jeu d'adresse sympa, comme on les aime : un flipper « paramètrable » c'est-à-dire dans lequel le joueur peut lui-même intervenir pour modifier les données du jeu. Laissant ainsi le joueur plus libre que dans beaucoup d'autres jeux d'adresse. C'est *Cobra Pinball*. Un jeu bien fait. (Cobra Soft, cassette pour Oric 1 et Atmos, 140 F, par Gilles Bertin.)

DESSINER AVEC SON ZX

Graphix-81, réalisé par J. Berthelin et Philippe Fassier, collaborateur à *J&S* de longue date, et édité par Ere Informatique est un superbe logiciel graphique pour *ZX81*, équipé de 16 K-octets de mémoire vive supplémentaire. Il permet de manière simple, et surtout rapide, d'accéder aux fonctions suivantes : lignes, cercles et remplissage de zone, le tout en haute résolution !
Les 58 pages du manuel (en français !) permettent de bien assimiler les problèmes de dessins en perspective. Vous retrouverez la manière dont a été conçu l'un des labyrinthes de Philippe Fassier (« Einstein », voir J&S n° 25 et solution dans le n° 26). Un très beau programme ! (Ere Informatique, 27, rue de Léningrad, 75008 Paris. Tél. : (1) 387.27.27).



MANIFESTATION

Vivre avec l'informatique, c'est le nom du salon micro-informatique installé dans le cadre de la Foire de Paris, du 27 avril au 8 mai prochain à la Porte de Versailles. Les organisateurs attendent 300 000 visiteurs. Des dizaines de micro-ordinateurs seront aussi au rendez-vous sur les stands des exposants. Nous irons voir ça... !

FEUILLETÉS POUR VOUS...

• *Mon Commodore 64, manuel de l'utilisateur*, éditions Mac Graw Hill (Canada). Un ouvrage très complet pour l'utilisateur. Nombreuses tables, exemples de programmation et explications.
Dans la même collection et de même qualité, *Le basic sur le bout des doigts avec Commodore 64*, par Herbert Peckham.
• Dans la collection « Micropratiques - premiers pas en programmation », éditions Hachette-Informatique sont parus *Les écrans du Spectrum* et *Les écrans du Commodore 64*. Excellente initiation avec programmes et photos d'écrans à l'appui.
• Ne soyez plus victimes des compatibilités entre micro et périphériques comme le fut Floyd French, dans le Missouri, le 20 juin 1983, tué dans sa boutique par un client irascible ! L'ouvrage *RS 232* raconte tout sur cette norme d'interface. Très bon ouvrage. Il reprend tout à zéro. Editions Sybex, 148 F.
• *Amstrad, Atari, Alice* et *Alice 90* sont les nouveaux titres de l'une des collections d'initiation à l'informatique parmi les plus drôles « Premiers programmes », par Rodnay Zaks, éditions Sybex.
• Comment s'y retrouver entre les Atari 800 XL, 1400 XL, 1450 XLD, 400, 800 et 1200 XL ? Et, de plus, faire ses premiers pas en informatique. C'est le but que s'assigne Thomas Backadar, l'auteur de *Atari*, dans la collection « Guide de l'utilisateur », éditions Sybex.
• *Spectravidéo - jeux d'action*, un nouvel ouvrage de Pierre Monsaut, présentant des listings de jeux d'initiation à l'informatique. Ce sont les mêmes que ceux présentés pour les autres machines.
• Nous avons beaucoup aimé *Jeux pour apprendre à programmer*, de François Gangloff, éditions Eyrolles, destinés aux possesseurs de *Commodore 64*. Il est rare de trouver des livres de bon niveau (en basic), utilisant des PEEK et des POKE, restant accessibles. Avec photos d'écrans. Un ouvrage qui joint intelligemment l'utile à l'agréable.
• *Oric/Atmos, vos programmes* dans la collection « micro-monde », éditions Cédic-Nathan propose aux amateurs quelques petits jeux de réflexion, huit jeux d'adresse et six utilitaires (générateur de caractères, éditeur de dessins HIRES, éditeur musical). Le tout clairement expliqué, listings à l'appui.
Dans la même collection, *La micro en 100 questions* pour ceux qui ne connaissent rien en informatique *(Ah quelle désolation !)* Si vous avez déjà été surpris par des questions telles que « quelle est la différence entre un disque souple et un disque dur » ? (sic) « qu'est-ce qu'un BUS ? » ou encore « Pourquoi un micro ressemble-t-il à une machine à écrire ? », c'est le moment de l'offrir. Bon ouvrage de base à la micro-informatique en général.
Enfin, toujours dans la même collection, *Macintosh, votre ordinateur*.
• *La face cachée du TO 7/TO 7 70*, par Jean Baptiste Touchard, éditions Cédic-Nathan, initie l'amateur au langage d'assemblage, aux PEEK et POKE et autres adressages sur mémoire d'écran. Un très bon ouvrage, mais pas pour les « grands débutants «. 89 F.
• *ABC de cryptographie avec programmes en basic !* par Romain Roubaty. C'est le nouvel ouvrage de cette excellente collection « Méthodes + Programmes », éditions Masson. L'auteur, diplômé de mathématiques à l'Université de Fribourg, rassemble en 207 pages toutes les grandes techniques utilisées en cryptographie. Un ouvrage remarquable, fruit de plusieurs années de travail. 128 F.
• Le catalogue No man's land contient 600 programmes de jeux et utilitaires pour 18 micro-ordinateurs. L'augmentation des programmes par machine est un indice de leur santé. Voici les résultats : Spectrum : + 36 ; Commodore 64 : + 33 ; Oric-Atmos : + 32 ; Atari : + 17 ; TO 7 et MO 5 : + 14 ; Amstrad : + 8 ; MSX : + 7 ; ZX 81, TI 99 4A, EXL 100, Electron, Dragon, BBC, Apple et Alice ont de 1 à 6 programmes supplémentaires.
Vous trouverez également auprès de cette société un accueil sympathique, si vous êtes programmeurs de jeux ou d'utilitaires. Le catalogue : 10 F. Renseignements : 110 bis, avenue du Général Leclerc, 93506 Pantin Cedex.
• L'informatique à partir de 8 ans ? C'est le défi relevé par le « Cahier d'informatique », une collection Cédic-Nathan. Le premier ouvrage, *Bonjour Basic*, est une initiation au langage du *TO 7* et du *MO 5*. Les auteurs, André Délédicq et Serge Pouts-Lajus, y ont mis tout leur savoir-faire pour aider les enfants « à partir de huit ans » (mais pourquoi pas moins) à faire leurs premiers pas dans les programmes. Une bonne idée. 23,50 F.
A paraître, *Bonjour Logo*.
• Tous les amateurs de jeux d'aventure et de rôle qui possèdent en outre un *Commodore 64* ne doivent pas manquer cet ouvrage des éditions du P.S.I., *Destination aventure, programmes de jeux de rôle et d'aventure sur Commodore 64*. Les 242 pages recèlent la plupart des trucs simples pour créer son terrain, des obstacles, des monstres, faire l'inventaire des objets transportés, la mise en place du graphisme et des effets sonores. Le joueur trouvera quatre programmes complets avec explications, organigrammes et (il vaut mieux) listings. Cela dit, pour ceux qui n'ont pas le temps, une disquette contenant tous ces programmes peut être commandée (un bon de commande figure dans l'ouvrage). Un livre indispensable.

SUR LE TOIT

Labyrinthe à volonté... Mieux, des dédales en trois dimensions de la taille de votre choix! C'est ce que vous propose le programme de « sur le toit ».

A la page 69, vous trouverez le casse-tête « Sur le toit ». En partant du 1er étage, il s'agit de parcourir tous les dix étages d'un immeuble, et d'atteindre le toit. Le programme que nous vous présentons ici, n'est pas la transcription du jeu, mais vous permettra de créer, à l'infini, cet immeuble avec autant de pièces et d'étages que vous voulez (c'est-à-dire du 3 × 3 × 3 au 10 × 10 × 10), et avec un dessin du dédale qui ne sera jamais le même.
La sortie sur le toit est toujours placée aléatoirement par le programme lui-même.

• programmation :
le programme est écrit en langage Basic, mis au point sur *Apple II:* mais très facilement adaptable aux autres micros, (voir plus loin adaptation).
Tapez le programme. Puis, pour le lancer, faites RUN. Il vous demandera alors la dimension de votre immeuble (de 3 à 10); après quelques instants, vous verrez apparaître sur votre écran le plan, étage par étage...
A chaque fois que vous ferez RUN, vous obtiendrez un nouveau dédale avec une nouvelle sortie.
Pour obtenir le même immeuble que précédemment, avec le même dédale et la même sortie, vous ferez GOTO 790.
Voici quelques informations concernant le listing :
ligne 20 : saisie de la dimension du cube
ligne 30 : initialisation des tableaux
lignes 40 à 120 : création des cheminements
lignes 130 à 270 : liaison entre les cheminements
lignes 280 à 330 : remise à zéro du tableau principal
lignes 350 à 740 : sous-programmes de création du cube
lignes 750 à 780 : création de la sortie
lignes 790 à 1010 : affichage du plan

• variables :
rien ne vous empêche d'améliorer ce programme. En vous plongeant dans le listing et la liste des variables, vous pourrez par exemple dessiner en perspective les différentes pièces, notamment celle où vous vous trouvez. Ou encore mentionner la présence de portes entre les pièces.

• liste des variables :
T%(.,.,.) : tableau pour la création du cube
H%(.,.,.) : tableau représentant les murs horizontaux
V%(.,.,.) : tableau représentant les murs verticaux
E%(.,.,.) : tableau représentant les murs au sol et au plafond
D% : dimension du cube
XX,YY,ZZ,X,Y,Z : variables de boucle pour la création du cube
C : variable pour la création du cube
I,J,K, : variable de boucle pour l'affichage du plan
E : variable pour l'affichage du plan
T$: variable de saisie sur le clavier
D : indication du nombre de cheminements

• adaptation :
à la ligne 10, l'instruction HOME (efface l'écran) est équivalente à CLS sur presque tous les micros.
Les variables avec un % (D%, T%, H%, V%, E%) sont des variables entières ; préférables pour une meilleure rapidité d'exécution et un espace mémoire plus réduit.
Si vous ne possédez pas le %, ce n'est pas un handicap, remplacez-le par un autre symbole : par exemple D% deviendra DP...

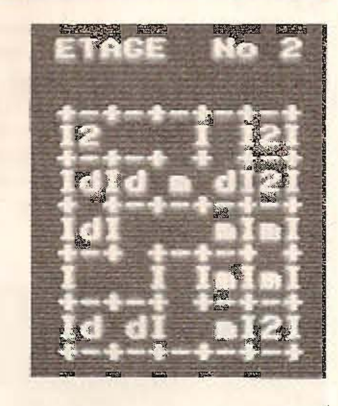
Jean-Christophe Elies

```
10  HOME : PRINT "    SUR LE TOI
    T": PRINT : PRINT
20  PRINT "DIMENSION DU CUBE (3 A
    10) . ";: INPUT D%: PRINT
30  DIM T%(D% + 1,D% + 1,D% + 1),
    H%(D% - 1,D%,D%),V%(D%,D% -
    1,D%),E%(D%,D%,D% + 1),M%(5)

40 XX =  INT ( RND (1) * D%) + 1
50 YY =  INT ( RND (1) * D%) + 1
60 ZZ =  INT ( RND (1) * D%) + 1
70 D = 0: GOSUB 350
80  FOR ZZ = 1 TO D%
90  FOR XX = 1 TO D%
100  FOR YY = 1 TO D%
110  IF T%(XX,YY,ZZ) = 0 THEN  PRINT
    ". ";: GOSUB 350
120  NEXT YY: NEXT XX: NEXT ZZ
130  FOR I = D TO 2 STEP  - 1
140  FOR Z = D% TO 1 STEP  - 1
150  FOR X = 1 TO D%
160  FOR Y = D% TO 1 STEP  - 1
170  PRINT ".. ";
180  IF T%(X,Y,Z) <  > I THEN 270
190 C = 0: ON  INT ( RND (1) * 6)
    GOTO 210,220,230,240,250
200 C = 1: IF T%(X,Y,Z - 1) < I AND
    Z <  > 1 THEN E%(X - 1,Y - 1
    ,Z - 1) = 1: GOTO 340
210  IF T%(X,Y - 1,Z) < I AND Y <
    > 1 THEN H%(X - 1,Y - 1,Z -
    1) = 1: GOTO 340
220  IF T%(X + 1,Y,Z) < I AND X <
    > D% THEN V%(X,Y - 1,Z - 1)
    = 1: GOTO 340
230  IF T%(X,Y + 1,Z) < I AND Y <
    > D% THEN H%(X - 1,Y,Z - 1)
    = 1: GOTO 340
240  IF T%(X - 1,Y,Z) < I AND X <
    > 1 THEN V%(X - 1,Y - 1,Z -
    1) = 1: GOTO 340
250  IF T%(X,Y,Z + 1) < I AND Z <
    > D% THEN E%(X - 1,Y - 1,Z)
    = 1: GOTO 340
260  IF C = 0 THEN 200
270  NEXT Y: NEXT X: NEXT Z
280  FOR Z = 1 TO D%
290  FOR X = 1 TO D%
300  FOR Y = 1 TO D%
310 T%(X,Y,Z) = 0
320  NEXT Y: NEXT X: NEXT Z
330  GOTO 130
340  NEXT I: GOTO 750
350 X = XX:Y = YY:Z = ZZ
360 D = D + 1: GOSUB 650
370  GOSUB 670
380 C = 0: ON  INT ( RND (1) * 6)
    GOTO 430,470,510,550,590
390 C = 1: IF Z = 1 OR T%(X,Y,Z -
    1) <  > 0 THEN 430
400 Z = Z - 1: GOSUB 650
410 M%(0) = 1: GOSUB 670
420  GOTO 380
430  IF Y = 1 OR T%(X,Y - 1,Z) <
    > 0 THEN 470
440 Y = Y - 1: GOSUB 650
450 M%(3) = 1: GOSUB 670
460  GOTO 380
470  IF X = 1 OR T%(X - 1,Y,Z) <
    > 0 THEN 510
480 X = X - 1: GOSUB 650
490 M%(2) = 1: GOSUB 670
500  GOTO 380
510  IF Y = D% OR T%(X,Y + 1,Z) <
    > 0 THEN 550
520 Y = Y + 1: GOSUB 650
530 M%(1) = 1: GOSUB 670
540  GOTO 380
550  IF X = D% OR T%(X + 1,Y,Z) <
    > 0 THEN 590
560 X = X + 1: GOSUB 650
570 M%(4) = 1: GOSUB 670
580  GOTO 380
590  IF Z = D% OR T%(X,Y,Z + 1) <
    > 0 THEN 630
600 Z = Z + 1: GOSUB 650
610 M%(5) = 1: GOSUB 670
620  GOTO 380
630  IF C = 0 THEN 390
640 T%(X,Y,Z) = D: RETURN
650  FOR I = 0 TO 5:M%(I) = 2
660  NEXT I: RETURN
670 T%(X,Y,Z) = D
680 E%(X - 1,Y - 1,Z) = M%(0)
690 H%(X - 1,Y - 1,Z - 1) = M%(1)

700 V%(X,Y - 1,Z - 1) = M%(2)
710 H%(X - 1,Y,Z - 1) = M%(3)
720 V%(X - 1,Y - 1,Z - 1) = M%(4)

730 E%(X - 1,Y - 1,Z - 1) = M%(5)
740  RETURN
750 X =  INT ( RND (1) * D%)
760 Y =  INT ( RND (1) * D%)
770  IF E%(X,Y,D% - 1) = 1 THEN  PRINT
    "... ";: GOTO 750
780 E%(X,Y,D%) = 1
790  FOR K = 0 TO D% - 1
800  HOME : PRINT
810  PRINT " ETAGE No ";K + 1
820  PRINT : PRINT
830  FOR J = 0 TO D%
840  FOR I = 0 TO D% - 1
850  IF H%(I,J,K) = 2 THEN  PRINT
    "+-";: GOTO 870
860  PRINT "+ ";
870  NEXT I: PRINT "+"
880  IF J = D% THEN 1010
890  FOR I = 0 TO D%
900  IF V%(I,J,K) = 2 THEN  PRINT
    "I";: GOTO 920
910  PRINT " ";
920 E = 0
930  IF E%(I,J,K) = 1 THEN E = 1
940  IF E%(I,J,K + 1) = 1 THEN E =
    E + 2
950  ON E GOTO 970,980,990
960  PRINT " ";: GOTO 1000
970  PRINT "d";: GOTO 1000
980  PRINT "m";: GOTO 1000
990  PRINT "2";
1000  NEXT I: PRINT : NEXT J
1010  PRINT : INPUT T$: NEXT K
1020  REM JEAN CHRISTOPHE ELIES
```



Un deuxième étage d'un immeuble-dédale 5 × 5 × 5. Le 2 signifie que l'on peut monter et descendre; le d, on ne peut que descendre; le m, on ne peut que monter.

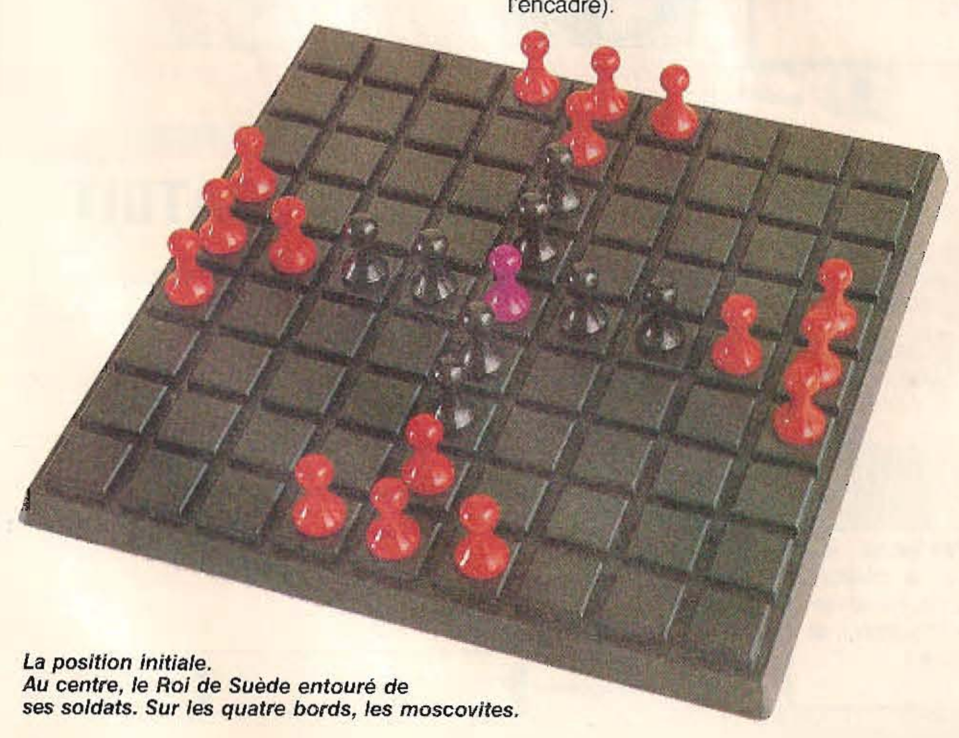
TABLUT, LE JEU DES LAPONS

Rares sont les bons jeux de damier où les deux adversaires poursuivent des buts différents. Au Tablut, blocage et fuite s'opposent. Avec, de plus, des prises. Le cocktail est étonnant, mais fort intéressant.

On sait peu de choses sur l'origine exacte de ce jeu encore fort populaire dans les pays scandinaves. Mais d'après le très sérieux livre de référence de R.C. Bell (1), c'est Linné qui l'aurait rapporté en 1732 d'un voyage en Laponie. Les premières règles écrites du *Tablut* seraient celles notées dans le journal de l'illustre botaniste suédois à la date du 10 juillet de cette année.

Il évoque un épisode dramatique des tumultueuses relations russo-suédoises (vues du côté suédois), où un glorieux roi de Suède ne dut apparemment son salut qu'à la fuite, et à l'abnégation de sa garde, encerclé qu'il était par les « hordes moscovites ». De quel roi s'agit-il ? Un des Gustave peut-être... Si nos lecteurs peuvent nous éclairer à ce sujet, nous les en remercions d'avance.

La règle.
Le *Tablut* est un jeu stratégique et tactique qui se joue à deux sur un terrain composé de 9 × 9 = 81 cases. Le jeu comporte seize pions rouges (appelés aussi moscovites[2]) : huit pions noirs (soldats [2] et un pion mauve (le roi [2]). La disposition des pièces, en début de partie évoque une croix de Malte. Le joueur qui manœuvre les moscovites dispose ses 16 pions par groupes de 4, en forme de pyramide : D1, E1, F1, E2 ; A4, A5, A6, B5 ; I4, I5, I6, H5 ; D9, E9, F9, E8 (voir schéma de l'encadré).



La position initiale. Au centre, le Roi de Suède entouré de ses soldats. Sur les quatre bords, les moscovites.

Le joueur qui manœuvre les Suédois, possède le roi, qui occupe la case centrale (en E5), case interdite à tous le autres pions, (suédois comme moscovites). Il a, en outre, huit soldats placés en croix autour de lui en E3, E4, E6, E7, C5, D5, F5, G5.

le but du jeu : le roi doit parvenir à une des cases de la périphérie. S'il s'échappe, il a gagné. Les moscovites doivent eux capturer le roi. S'ils le font prisonnier ils ont gagné.

les déplacements :
le sort désigne le joueur qui commence. Chaque joueur déplace à son tour un de ses pions. Tous les pions, y compris le roi, se déplacent de la même manière, d'un nombre quelconque de cases, horizontalement ou verticalement — comme la tour aux échecs —, à condition que ces cases soient libres.

les prises :
pour prendre et retirer du jeu un pion ennemi, il suffit d'occuper deux cases qui lui sont adjacentes de part et d'autre (le pion est encerclé par 2 pions ennemis), soit horizontalement, soit verticalement (diag. 1). En revanche, si un pion se déplace lui-même entre deux pions adverses, il n'est pas pris (diag. 2). On peut prendre plusieurs pions ennemis d'un seul coup (diag. 3).

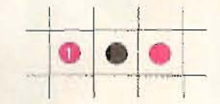


Diagramme 1 : *en jouant 1, les moscovites (rouge) capturent un suédois (noir).*

Diagramme 2 : *le suédois peut jouer 1 sans être capturé.*

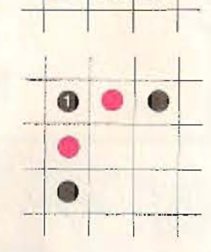


Diagramme 3 : *en jouant 1, le suédois capture deux moscovites.*

la capture du roi :
pour capturer le roi, les moscovites doivent occuper les quatre cases voisines de manière à l'encercler complètement (diag. 4).

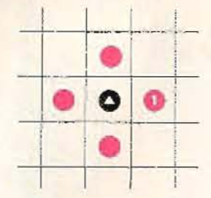


Diagramme 4 : *en jouant 1, les moscovites capturent le roi.*

Une exception toutefois : quand une des cases voisines du roi est la case centrale E5, interdite aux autres pions, il suffit alors

(1) Board and table games from many civilizations *(Dover Publications, Inc, New York).*

(2) Nous avons conservé les termes d'origine du jeu, mais rien ne vous empêche, le Tablut *étant un jeu abstrait, de nommer les pions par leur couleur.*

que les moscovites occupent les trois cases voisines du roi (diag. 5).

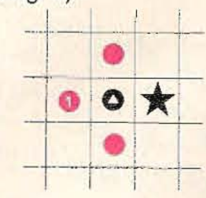


Diagramme 5 : *en jouant 1, les moscovites capturent le roi parce que la 4e case voisine du roi est la case centrale E5.*

Raichi, Tuichi :
quand le roi a directement une voie libre jusqu'à la périphérie, il doit avertir son adversaire en disant « raichi (diag. 6) ». Quand il a deux voies libres, il annonce triomphalement « tuichi » (diag. 7 et 8) ; dans ce cas, il a gagné le coup suivant parce qu'on ne peut pas bloquer simultanément deux voies libres.

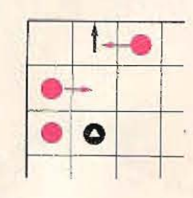


Diagramme 6 : *le roi annonce « raichi », parce qu'en un coup, il peut parvenir à la périphérie, les moscovites ont le choix entre deux déplacements pour la défense.*

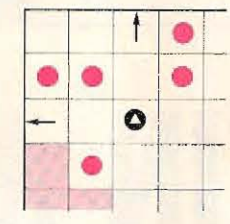


Diagramme 7 : *« tuichi ». Toute défense est impossible.*

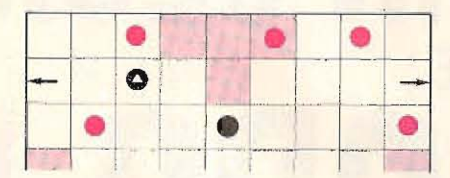


Diagramme 8 : *autre cas de « tuichi ».*

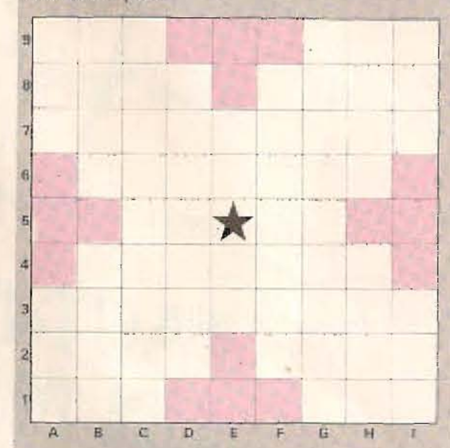
précisions :
les règles étant muettes sur certains points, nous nous permettons de proposer quelques compléments :
1. la case centrale est interdite : les pions autres que le roi n'ont pas non plus le droit d'y passer.
2. prise : le roi peut participer à une prise comme n'importe quel soldat.

stratégie et tactique :
le roi est nettement avantagé. En effet, malgré la supériorité numérique manifeste des moscovites, leur tâche paraît démesurée.
On peut remarquer qu'au début de la partie, les soldats suédois constituent plutôt une gêne pour le roi : s'ils n'étaient pas là, le roi pourrait en un seul coup annoncer « tuichi », en C5, ou E3, E7, G5. La tâche principale des suédois est donc de dégager la piste au plus vite pour permettre au roi une plus grande liberté de mouvement. Les moscovites eux doivent tenter d'obstruer le chemin et doivent occuper, protéger et surprotéger, à cause des menaces de prise, les cases telles que B3 ou C2 ; ce n'est probablement pas une bonne tactique pour eux d'essayer en début de partie de capturer des soldats suédois, qui sont pour le moment leurs meilleurs alliés.
De toutes façons, meilleure tactique ou pas, il semble très difficile d'arrêter l'hémorragie, à partir du moment où le roi peut se déplacer plus librement, parce que les cases à défendre deviennent de plus en plus nombreuses, parce qu'aussi la perte d'un soldat est beaucoup plus redoutée par les moscovites que par les suédois eux-mêmes.
En fait, dans sa forme brute, le *Tablut* est plutôt un jeu qui permet de gagner une fois sur deux, quand on a le roi, ce qui après tout, n'est pas un atout négligeable. Mais si on veut le rendre plus égal, il faut se résoudre à quelques modifications de la règle.

adaptation :
on peut évidemment donner systématiquement le trait aux moscovites, mais c'est loin d'être suffisant. Nous vous proposerons donc quelques aménagements plus conséquents, qu'il doit être possible de moduler.
1. Pour gagner, le roi doit atteindre une case de la périphérie qui ne soit pas une des cases de la position initiale des moscovites.
Cette restriction permet aux forces moscovites de respirer et d'organiser une défense plus stratégique. Au lieu de combinaisons tactiques faciles pour les noirs, ils auront à manœuvrer pour faire sauter le verrou. Avec cette modification, les chances des noirs paraissent encore supérieures, mais les moscovites peuvent au moins nourrir quelques espérances.
Cette variante demande quelques remarques :
• le roi peut être capturé par 3 pions, s'il se trouve sur une case rouge de la périphérie ;
• les cases de coin A1, A9 etc., peuvent devenir des cases d'arrivée, ce qui n'est pas le cas dans la règle.
Si on veut être plus sévère encore à l'égard du roi, on peut même lui interdire carrément de séjourner, voire de passer par les bases rouges : cette modification concerne aussi les cases E2, B5, E8, H5. On peut éventuellement atténuer ces conditions, en stipulant qu'une base rouge est interdite au roi, quand il reste au moins un moscovite pour l'occuper.

Où trouver un tablut ?

A moins d'une chance fantastique, vous ne trouverez pas de plateau de *Tablut* en France.
Nous vous conseillons donc d'en dessiner un, comme la figure ci-dessous, repérée orthogonalement. Nous avons signalé en rouge la place des moscovites, et placé une étoile pour la case du roi, elle est interdite à tout autre pion.



Le jeu de notre photo nous a été aimablement fourni par la firme norvégienne IQ Game, NPT A/S (Parkveien 33, Oslo 2) qui le commercialise sous le nom de *Papillon's escape (l'évasion du papillon)*.
Mais pour l'instant ce jeu (dont la règle présente une légère variante par rapport au *Tablut*) n'est pas distribué en France.

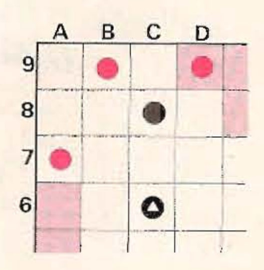
2. le roi se déplace au maximum de quatre cases.
Si on adopte cette variante, dans le cas du diagramme 8, le noir ne peut pas annoncer « tuichi », la case périphérique située à sa droite étant trop éloignée ; cela laisse un temps supplémentaire à la défense. On peut remarquer que pour pouvoir atteindre simultanément les deux bords opposés, le roi doit être situé sur les lignes charnières E et 5.

Il n'est probablement pas nécessaire de cumuler toutes ces restrictions pour obtenir une partie égale, mais il est possible de les moduler, et on peut même envisager des parties à handicap, le handicap maximum étant bien entendu la règle initiale.

EXERCICE

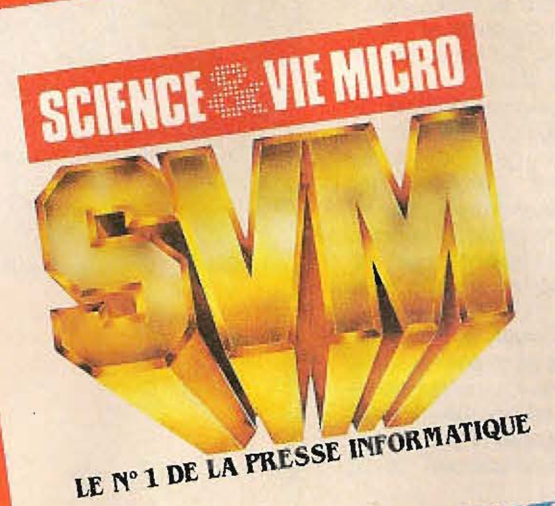
Voici un petit problème qui vous permettra de mettre en pratique vos « jeunes » connaissances sur le *Tablut*.
On négligera le reste du terrain. Le roi a le droit d'aller dans la base rouge, mais ce n'est pas une case d'arrivée.

Problème : *le noir joue et fait sauter la défense rouge. Quelle est la meilleure défense rouge ?*



solution page 115

Pierre Aroutcheff



LE N° 1 DE LA PRESSE INFORMATIQUE

RENCONTRE AVEC DES GÉNIES
Clive Sinclair, Bill Gates, Chuck Peddle, Steve Wozniak, Thomas Kurtz

FAUT-IL ACHETER UN MACINTOSH ?
Notre avis sur 150 logiciels

BANCS D'ESSAI :
Compaq Deskpro
Squale, DG One

PENTOMINOS : UN CASSE-TÊTE POUR L'ORDINATEUR

M 26

Science & Vie Micro

Egalement au sommaire du N°15 de SVM :
- Faut-il acheter un Macintosh ?
- La Micro-intelligente de demain vue par des génies de l'informatique.
- Construire soi-même son compatible IBM PC.

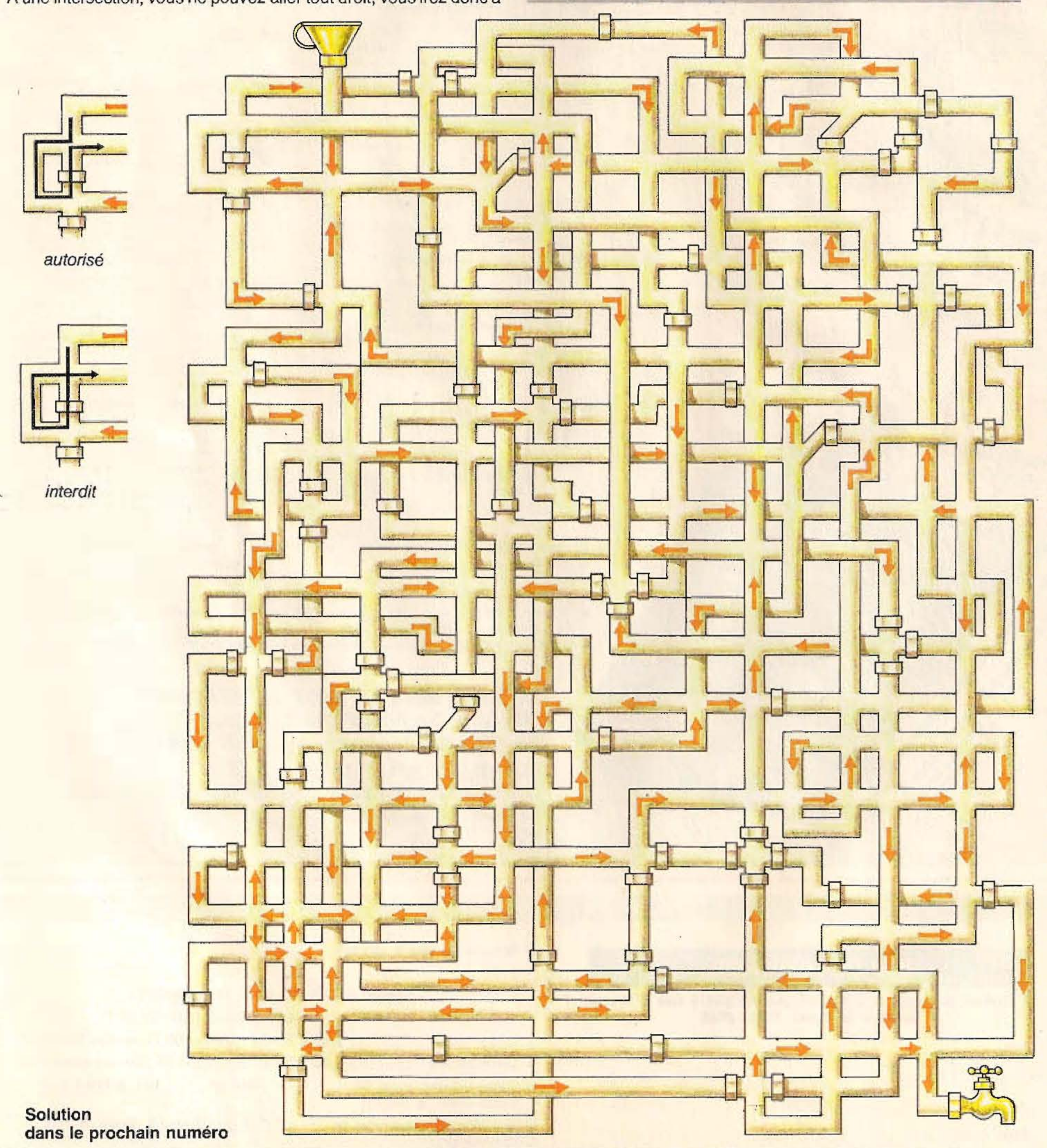
PLEIN JEUX
SUR VOTRE
MICRO !

Chaque mois, SVM sélectionne pour vous le meilleur jeu-micro du mois. Dans le N°15 de SVM, découvrez Doomdark's Revenge et glissez-vous dans la peau de Luxor, Prince de la Lune, et vengez-vous de la sorcière Sharet dans un paysage de rêve, avec votre ZX Spectrum pour complice... SVM, Science & Vie Micro, c'est aussi toute l'actualité du monde de la micro, des bancs d'essai de matériels et de logiciels, des enquêtes et des reportages sur les nouvelles technologies de la communication. Savez-vous que votre Minitel peut aussi être un étonnant compagnon de jeu ?

PARCOURS FLÉCHÉ

Il s'agit, bien sûr, de relier, d'un trait continu l'entonnoir au robinet, en comptabilisant le maximum de points. A chaque fois que vous rencontrez une flèche dans le bon sens, vous obtenez dix points ; mais dans le mauvais sens, vous retranchez dix points.
A une intersection, vous ne pouvez aller tout droit, vous irez donc à droite, ou à gauche. Vous ne pouvez également pas assurer sur une route déjà utilisée, ni couper une autre route ; par contre, vous pouvez en croiser une autre (voir schémas). Quel est le score maximum ?

Votre parcours peut vous faire gagner un jeu !
Pendant la première convention nationale du jeu de réflexion, (Salon international de la maquette et du modèle réduit, du 30 mars au 8 avril au CNIT - Paris) vous pouvez déposer votre résultat (parcours + score) au Stand Jeux & Stratégie. Tous les jours, le meilleur score sera récompensé par un jeu (les ex aequo seront départagés par tirage au sort).



Solution dans le prochain numéro



JOUEZ & REJOUEZ avec jeux & stratégie

N° 8 Jouez avec les couleurs. Le Backgammon. Diplomatie. **Tétrarchie.** 6 joueurs - jeu d'alliance.

N° 10 Jeux de casino. Calculez votre Q.J. **El Dorado.** 2 à 6 joueurs - jeu de parcours.

N° 11 Jouez au fanorona. Les nouveaux cubes. **Annexion.** 2 joueurs - wargame.

N° 12 Le solitaire. Trente casse-tête. **Chimères.** 2 à 6 joueurs - jeu d'aventure.

N° 13 Les labyrinthes. Le nombre d'or. Plus vite au Rubik's cube. **Randonnée.** 2 à 6 joueurs - jeu de parcours.

N° 14 Jouez avec les cartes routières. Le Mah-jong. Les carrés magiques. **Délire à la cantine.** 2 à 4 joueurs, wargame.

N° 15 Gagnez au Poker. Les Rallyes. Voyage dans le temps. **La route des Indes.** 1 à 8 joueurs - jeu de parcours.

N° 16 Les jeux de parcours. Quatre mini-wargames. **Fric-Frac.** 1 à 6 joueurs - jeu d'aventure.

N° 17 Jouez avec votre micro-ordinateur. **Mercenaires et paysans.** 2 à 3 joueurs, wargame.

N° 18 Les jeux de rôle. Donjons et dragons. **Oméga.** 2 ou 4 joueurs - jeu stratégique.

N° 19 Les jeux en trois dimensions avec un labyrinthe en relief. **Double-jeu.** 4 à 10 joueurs - jeu d'alliance.

N° 20 Les jeux d'aventure. Devenez champion au Monopoly. **Aéropostale.** 2 à 4 joueurs - jeu de parcours.

N° 21 Jouez à l'assassin. Sept jeux de cartes inédits. **La campagne de Russie.** 2 joueurs, wargame.

N° 22 Les nouvelles batailles navales. Un mini-jeu de rôle. **Galápagos.** 2 à 4 joueurs - jeu de parcours.

N° 23 Quel micro pour quels jeux ? Les ordinateurs d'échecs. **Ball-roll.** 2 joueurs - jeu de simulation.

N° 24 Jouez par téléphone. Géopolitique 1990. Un "prêt-à-programmer" sur votre micro. **Cortège officiel.** 2, 3 ou 4 joueurs - jeu de simulation.

N° 25 Jouez au détective. Menez l'enquête. **La guerre de Vendée.** 2 joueurs, wargame.

N° 26 La S.F. et ses jeux, 18 pages de plus d'initiation et de détente. **Mutants.** 2 à 4 joueurs, wargame.

N° 27 Jouez dans la ville. Belote : la règle officielle. **Cosmopoly... Mégalopoly.** 2 à 4 joueurs "Multi-Jeux".

N° 28 Des jeux pour tout l'été. Un grand test logique. Feodedal : labyrinthe d'aventure. **Aboukir.** 2 joueurs, wargame.

N° 29 Des micros et des jeux : 20 bancs d'essai. Jouez aux dames contre votre micro. **La croisière de l'Aphrodite.** 3 à 6 joueurs, jeu de société.

N° 30 Offrir des jeux : quel cadeau pour qui? Micro : l'incrustation mode d'emploi. **Le siège d'Aliciane.** 2 joueurs, wargame.

N° 31 **NOUVELLE FORMULE** Jouez avec les robots. Les vrais Donjons. Les nouveaux jeux-micro. **Hyper-shopping.** 2, 3 ou 4 joueurs, jeu de société.

Et dans tous les numéros de Jeux & Stratégie, vous retrouverez les rubriques :
- jeux et joueurs
- questions de logique
- jeux et casse-tête
- ludotique (depuis le n° 9)
- logiciel en basic (depuis le n° 19)
- les grands classiques : échecs, tarot, Scrabble, bridge, dames, backgammon, go, et même Othello (depuis le n° 24)
- initiation : apprenez à jouer aux échecs, au tarot, au bridge, au go (depuis le n° 26).

LE HORS SERIE DE JEUX & STRATEGIE
MEGA : un grand jeu de rôle prêt à jouer **25 F**
COFFRET Reliure pour classer 6 numéros **55 F**
COFFRET COMPLET 84
Les 6 numéros de l'année dans leur coffret reliure **120 F**
La collection 83 est également disponible.

BON DE COMMANDE

A découper ou recopier et à retourner, paiement joint, à Jeux & Stratégie 5, rue de La Baume - 75008 PARIS.

Nom ....
Prénom ....
Adresse ....
Code Postal .... Ville ....

- **Numéros de Jeux & Stratégie** ....

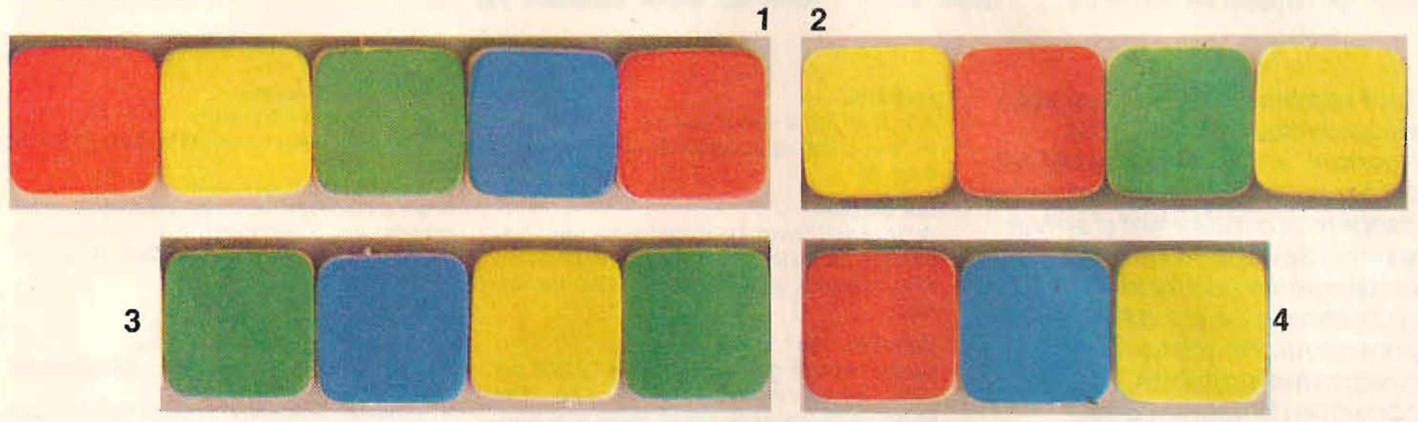
Soit .... numéros à **18** F l'un franco (étranger 22 F)
- Hors Série "MEGA" : .... à **25 F** franco (étranger 30 F)
- Coffret reliure .... à **55 F** franco (étranger 60 F) nouveau format
- Coffret reliure .... à **48 F** franco (étranger 55 F) **(Ancien format)**
- Coffret complet année 84 .... année 83 .... à **120 F** l'un franco (étranger 140 F)

Ci-joint mon règlement total de .... F par chèque à l'ordre de Jeux & Stratégie-BRED.

Etranger chèque compensable à Paris ou mandat international.

LES JEUX-PHOTOS

DE L'ORDRE !

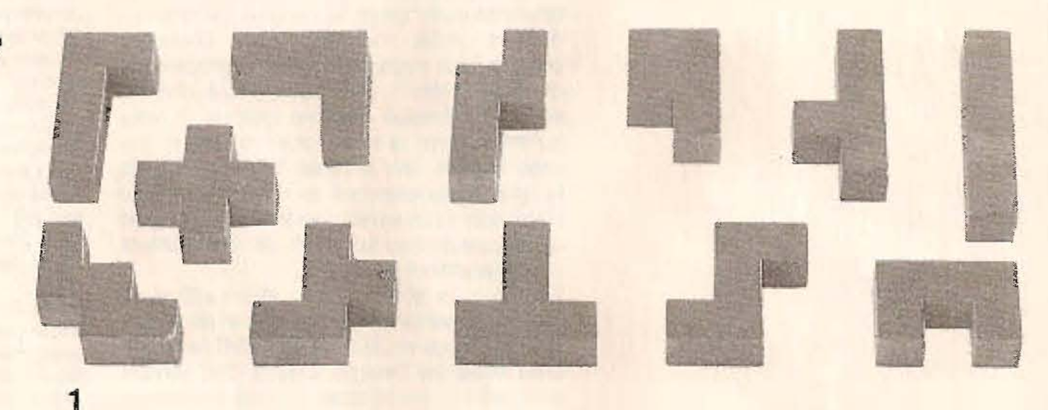


Nous venons de retrouver au fond d'un tiroir ces quatre documents. Nous nous souvenons parfaitement qu'il s'agissait de différentes vues d'un alignement de douze pions. Mais tout ce dont nous pouvons être certains aujourd'hui, c'est qu'il y avait trois pions rouges, trois bleus, trois jaunes et trois verts et que les deux pions placés aux extrémités étaient de la même couleur.

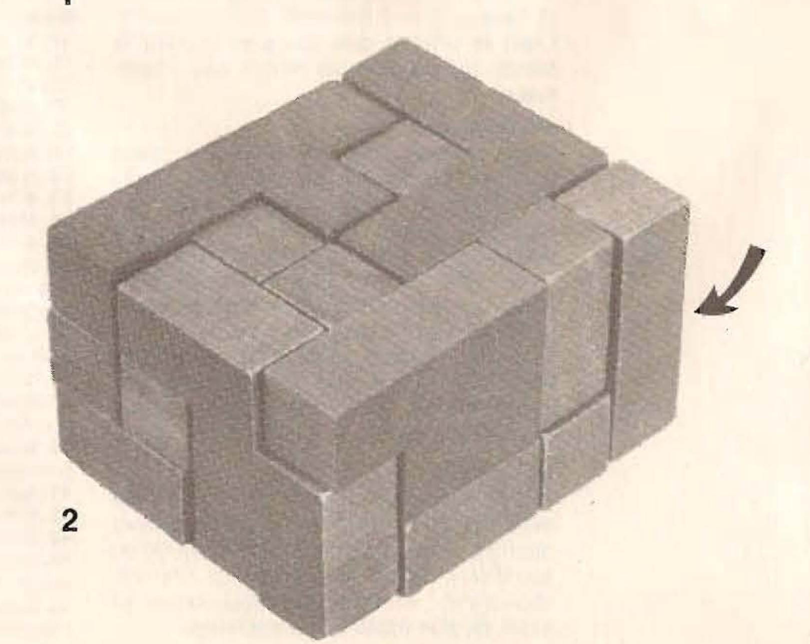
Pouvez-vous nous aider à retrouver comment étaient exactement disposés les douze pions ?

QUEL PENTACUBE ?

Les douze pentacubes de la photo 1 ont été soigneusement rangés pour former le parallélépipède de la photo 2.
Pouvez-vous trouver quel est le pentacube qui y est signalé par une flèche ?



1



2

solutions page 115

CASSE-TETE

SHÉRIF ET BANDIT

Tout semble calme dans ce petit village typique du Far-West. Pourtant, le shérif de Bell Hill est sur les dents. Le bruit court qu'un dangereux bandit vient d'arriver en ville. Sa capture vaudrait certainement une forte récompense... à condition de pouvoir retenir contre lui des charges indiscutables. Solution classique : le flagrant délit.



matériel :
- le plan de la ville ci-contre
- deux pions de couleur différente
- un dé

but du jeu :
notre shérif devra apporter un sac d'or à la banque, attendre que le bandit réussisse à s'en emparer, avant enfin de tenter de l'arrêter.

début du jeu :
placez à votre gré le shérif et le bandit sur deux lieux différents de la ville. Par exemple, le shérif au sherif office et le bandit au saloon. Vous pouvez bien sûr tirer ces positions de départ au hasard. Le seul impératif est que les deux personnages (que vous représenterez par deux pions) ne se trouvent pas au même endroit.

déplacements :
vous déplacerez à la fois le shérif et le bandit. Pour cela, à chaque tour, vous lancerez un dé et vous vous reporterez à la table des déplacements dans la rangée correspondant à votre résultat. Vous choisirez comme bon vous semble le déplacement du shérif entre 1, 2, 3 ou 4 (petits chiffres en noir). Chaque nombre indique la voie qu'empruntera le shérif pour rejoindre une case voisine. Sur la table, l'intersection de la ligne correspondant au déplacement du shérif que vous aurez choisi et de la rangée correspondant au lancer du dé déterminera le déplacement du bandit.
Exemple : le shérif est au sherif office, le bandit au saloon. Vous lancez le dé et obtenez 3. Vous voulez que le shérif se rende chez Madame Deagle, c'est-à-dire suivant le chemin 2. Sur la table, à l'intersection de la rangée 3 et du chemin 2 vous lisez 1. C'est le chemin que devra emprunter le bandit, qui va donc se rendre aux « funerals ».

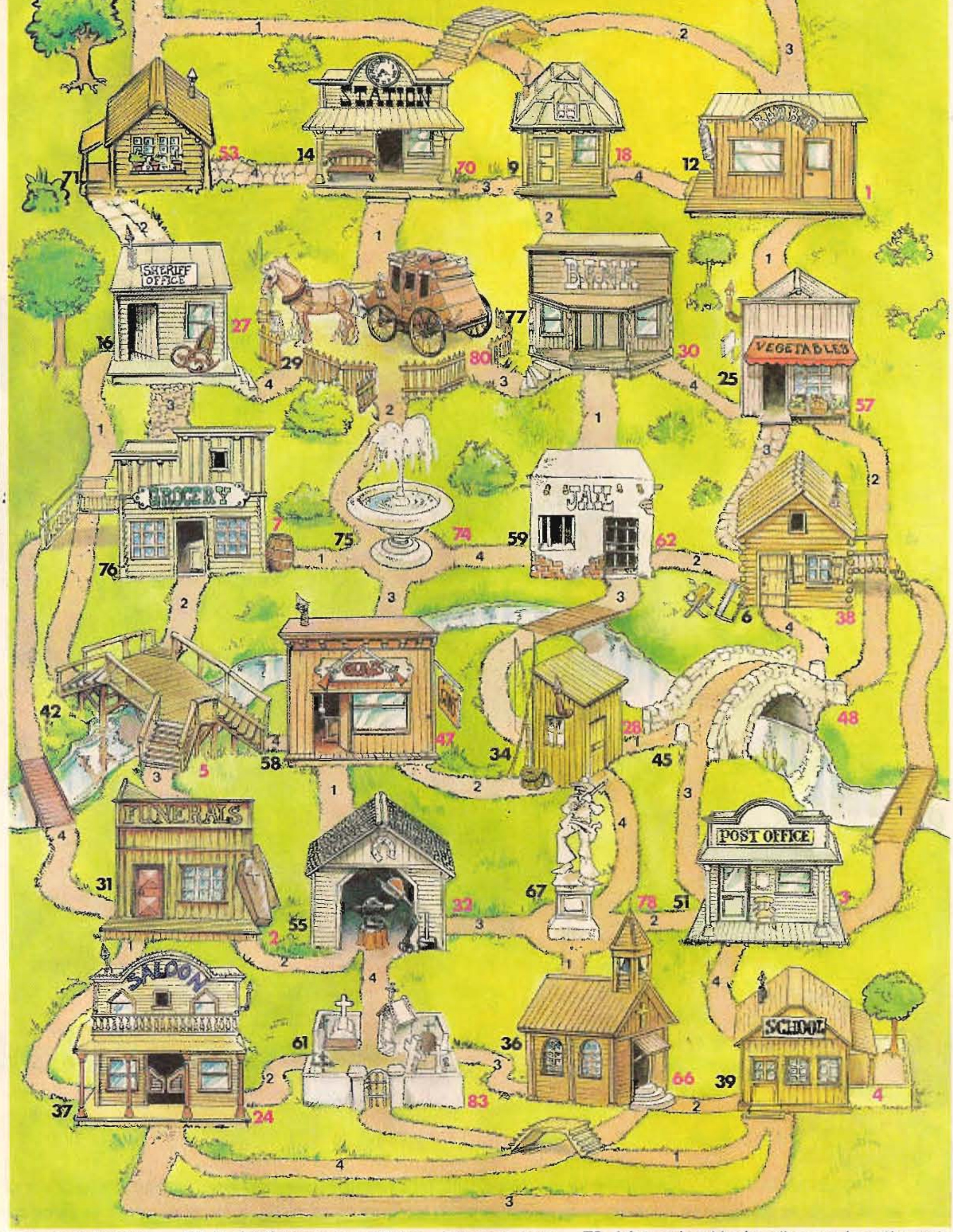
événements :
dans chaque lieu, on peut lire deux nombres. Le nombre de gauche (en noir) est destiné au shérif, celui de droite (en rouge) au bandit. Lorsque l'un des deux personnages arrive dans un endroit, vous devez vous reporter à la note correspondante, qui elle-même vous renverra éventuellement à une seconde note.
Exemple : le shérif arrive au pont de bois. Vous devez lire la note 42. Elle vous renvoie à la note 15 si le shérif a un carnet (dans le cas contraire, il ne se passe rien).

fin du jeu :
si le bandit parvient à sortir de la ville, vous avez évidemment perdu. Vous gagnerez quand le shérif arrêtera le bandit chargé du sac d'or. Il pourra le faire dès qu'il le rencontrera et... s'il a pris la précaution de se munir de son étoile et de menottes.

liste des événements :
1. le bandit trouve un rasoir.
2. le bandit trouve une caisse en bois. Si il a un couteau → 64
3. le bandit trouve un crayon.
4. le bandit entend un écolier raconter à un camarade : mon père à moi, il est banquier. Et même qu'il connaît la combinaison du coffre : c'est 4.2.1.
5. si le bandit a un rasoir → 40
6. si le shérif a une hache → 21
7. le bandit trouve un sac en toile.
8. le shérif montre sa procuration au convoyeur de fonds qui le suit.
9. sa femme lui apprend que son fils a pris ses menottes pour jouer.
10. le pasteur lui dit que son habit a disparu. Il remet au shérif un bon de livraison.
11. tricheur ! Vous ne devez lire que les notes correspondant aux cases où se trouvent les personnages.
12. si le shérif a déjà rencontré le barbier → 35
13. le bandit s'empare du sac d'or.
14. si le shérif a les clés de la malle → 17
15. grâce au carnet, le shérif dresse une contravention au cow-boy qui pêche dans la réserve de pêche. Il encaisse 10 $
16. si le shérif sait où se trouve son étoile → 49
17. si le shérif est accompagné du convoyeur de fonds → 23
18. le bandit détourne la tête.
19. si le bandit a des allumettes → 46
20. le bandit ouvre la porte de la prison (jail). Il n'y a personne.
21. le shérif rend la hache au bûcheron qui l'avait perdue.
22. il achète des allumettes.
23. le shérif ouvre le coffre et y prend le sac d'or.
24. le bandit joue au poker et il gagne 10 $.
25. le boutiquier donne au shérif le carnet qu'il avait commandé.
26. le bandit essaye d'ouvrir la porte de l'armurerie (guns), mais le pied de biche se casse en deux.
27. si le bandit a un vieux fusil → 52
28. le bandit trouve un couteau.
29. si le shérif a une procuration → 8
30. si le bandit a de la dynamite → 19
31. le shérif apprend que le fils du croque-mort est le meilleur copain de son fils.
32. le bandit trouve un pied-de-biche.
33. si le bandit a le sac d'or → 54
34. le shérif trouve une hache.
35. si le shérif a 10 $ → 63
36. le shérif trouve son adjoint qui lui indique que son étoile est dans le tiroir du bureau du sherif office.
37. le shérif trouve le barbier et lui dit de regagner son salon.
38. le bandit trouve un vieux fusil
39. si le shérif sait qui est le meilleur copain de son fils → 79
40. le bandit trébuche. Il laisse échapper le rasoir qui tombe dans la rivière.
41. si le bandit est déguisé en pasteur → 22
42. si le shérif a un carnet → 15
43. le bandit remplit sa gourde.
44. le shérif sait qui il doit arrêter. Il échange le bon de livraison contre un revolver chargé.
45. si le shérif sait qui se cache sous le pont, il l'appelle par son prénom → 69

déplacement shérif / dé	1	2	3	4
1	2	3	4	1
2	3	4	1	2
3	4	1	2	3
4	2	4	1	3
5	2	3	4	1
6	4	1	2	3

***table des déplacements**: le bandit se déplace en fonction du déplacement du shérif et du résultat du lancer du dé.*



46. le bandit fait exploser la porte de la banque et se précipite vers le coffre. Si le bandit connaît la combinaison du coffre → 73
47. si le bandit a un pied-de-biche → 26
48. le bandit trouve une gourde.
49. le shérif récupère son étoile.
50. le shérif est présentable, Mme Deagle le reçoit et lui donne une procuration.
51. on remet au shérif un télégramme, lui indiquant l'arrivée par la diligence d'une malle contenant un sac d'or.
52. le bandit laisse tomber le fusil.
53. si le bandit a un habit de pasteur → 82
54. le bandit emprunte un cheval. Il signe un bon avec le crayon et s'enfuit avec son butin vers une autre aventure. Vous avez perdu!
55. si le shérif a un marteau → 65
56. le bandit ouvre la valise. Elle est vide.
57. si le bandit a 10 $ → 41
58. si le shérif a un bon de livraison → 60
59. le shérif trouve une affiche. « Wanted: Jack Silvergun »
60. si le shérif a une affiche → 44
61. si le voleur a pris l'habit du pasteur → 10
62. si le bandit a une clé → 20
63. le shérif se fait faire la barbe.
64. il ouvre la caisse avec son couteau. S'il a un sac de toile → 68
65. le shérif donne le marteau au forgeron. Pour le remercier, celui-ci lui offre une lime.
66. le bandit trouve un habit de pasteur dans l'église.
67. le bandit contemple, pensif, la statue de l'ancien shérif.
68. dans la caisse, il a trouvé quelques batons de dynamite qu'il met dans son sac.
69. son fils accourt et lui remet ses menottes.
70. si le bandit a un crayon → 33
71. si le shérif a un télégramme → 72
72. si le shérif s'est fait faire la barbe → 50
73. 4.2.1. et hop! Le bandit ouvre le coffre de la banque. Si le shérif y a déposé le sac d'or → 13
74. si le bandit a un récipient → 43
75. le shérif trouve un marteau.
76. le shérif trouve le chauffeur de la diligence qui lui remet la clé de la malle.
77. si le shérif a le sac d'or → 81
78. le bandit trouve une clef.
79. il apprend par le copain de son fils, que celui-ci se cache sous le pont de pierre.
80. le bandit trouve une petite valise.
81. Il dépose le sac d'or dans le coffre de la banque.
82. le bandit se déguise en pasteur.
83. si le bandit a une valise → 56

Jean-Christophe Elies

CHIFFRES EN FOLIE

LA BANDE DES NEUF

1	2	3	4	5	6	7	8	9

Découpez cette bande en autant de morceaux que vous voulez, à condition que les lignes de découpage suivent les pointillés.
Vous obtiendrez ainsi autant de nombres que de morceaux. Mais, où effectuer ces découpages, pour que le plus grand des nombres ainsi obtenus soit égal à la somme des autres ? (Il est interdit de retourner les morceaux : par exemple 89 ne peut se transformer en 68).

LES DIGITAUX

1	2	3	4	5	6	7	8	9

Cette fois-ci, sur la bande, les chiffres sont digitalisés. Découpez cette bande, suivant les pointillés, de manière à former une addition juste, qui aurait la forme ci-contre. (On peut retourner les morceaux).

+
+
+
+
=

LE RETOUR DE LA BANDE DES NEUF

1	2	3	4	5	6	7	8	9

Découpez la bande ci-dessus, en suivant les pointillés, en trois morceaux de deux carrés chacun et trois morceaux d'un seul carré, de manière que les six pièces ainsi obtenues, disposées convenablement dans le cadre de droite, conduisent à une opération exacte. (Le retournement des morceaux est possible).
Quel est ce découpage ?

+
+
+
+
=

solutions page 115

CRYPTO JEU

Un défi lancé aux plus forts de nos lecteurs cryptologues. Bien sûr, c'est très difficile ! Mais le premier concurrent à nous faire parvenir le texte clair gagnera un *Jarnac* (édité par Habourdin International) et les cinq suivants, un abonnement gratuit d'un an à *J & S*.
Nous ne pouvons que vous dire que le texte a été codé selon un procédé déjà décrit dans la revue et qu'il s'agit d'une citation suivie du nom de son auteur et de l'ouvrage dont elle est extraite.

YDJFN	YBKPN	OEUYD	FOQZH	AVECK
KPNTN	APOYW	XQDMY	OHJBZ	XZXMP
LGYAH	ZIABT	FSTVB	VYGIU	GYZWN
ZOWTE	YUZDQ	ZFWGH	NLLTX	FZKYX
VIXMU	NVOVE	XPYEN	JPUBE	IDHFY
UBDIG	NKRGU	HGFIY	MMKNY	HVTGX
HTALG	XZYJH	IZTMX	JPFAP	WTXHW
ISWSY	UMZWC	EMPUX	HAOYW	UQNTL
VHAGP	LMMTJ	TZWFS	BJOKH	MVPTK
BWQFW	KZJAG	WPCAV	OSHBE	ZHWVR
VTZGL	RAYYV	NMEOI	GVUTB	KYFUV
MPJUZ	ZBTPF	FGFZV	RPJHP	JNMLP
MHKHC	WPAUS	WZHEV	FONWZ	HUKPL

Pour nous envoyer le message décodé, une seule adresse :

Jeux & Stratégie
Crypto Jeu
5, rue de la Baume
75382 Paris cedex 08.

(aucune autre information ne sera donnée. Ne téléphonez surtout pas).

PALACES ET TAUDIS

Les combats les plus impitoyables sont aujourd'hui financiers. Rien d'étonnant à voir apparaître des jeux de guerre... économique. Lors du dernier concours du Pion d'Or, nous avions remarqué celui-ci, mettant en scène les féroces luttes immobilières.
Bon courage et... que le pire gagne!

nombre de joueurs : de 3 à 6
type de jeu : jeu d'alliances économique
matériel :
- le terrain de jeu ;
- le compteur de tours ;
- le tableau « conjoncture » ;
- le tableau « pouvoir politique » ;
- des billets de 100 à 50000 UM (unités monétaires). Nous vous laissons la responsabilité de la création de la monnaie ;
- une fiche-bilan par joueur ;
- un dé ;

et, que nous vous laissons le soin de préparer :
- cinq pions différents (désignés ici par noir, marron, vert, rouge, blanc) ;
- six marques « HLM » ;
- six marques « Pavillon » ;
- six marques « Immeuble de luxe ».

début du jeu :
un des joueurs est nommé « banquier ». Il répartit 300000 UM entre les joueurs. Chaque joueur prépare sa fiche-bilan. Il y inscrit son nom, le nom de sa société, puis le nom des sociétés créées par les autres joueurs. Il inscrit 100 en face de sa propre société, puisqu'au début du jeu, il en détient 100 % des actions (voir page 68).
Le pion blanc est placé sur le numéro 1 du compteur de tours.
Le pion noir est placé sur le numéro 5 du tableau « pouvoir politique » et le pion vert, en face, dans la case « libéral ».
Le pion marron est placé sur le numéro 5 du tableau « conjoncture économique » et le rouge, en face, sur la case « moyenne ».
le tour de jeu :
- phase 1 : déplacement des marqueurs. (Au premier tour, il n'a pas lieu. Passez directement à la phase 2).

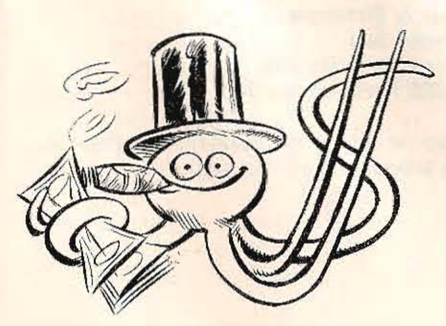
— On avance le pion blanc d'une case sur le compteur de tours.
— Le banquier jette deux fois le dé qui déterminera le déplacement du pion marron, puis du pion noir d'après le tableau ci-dessous :

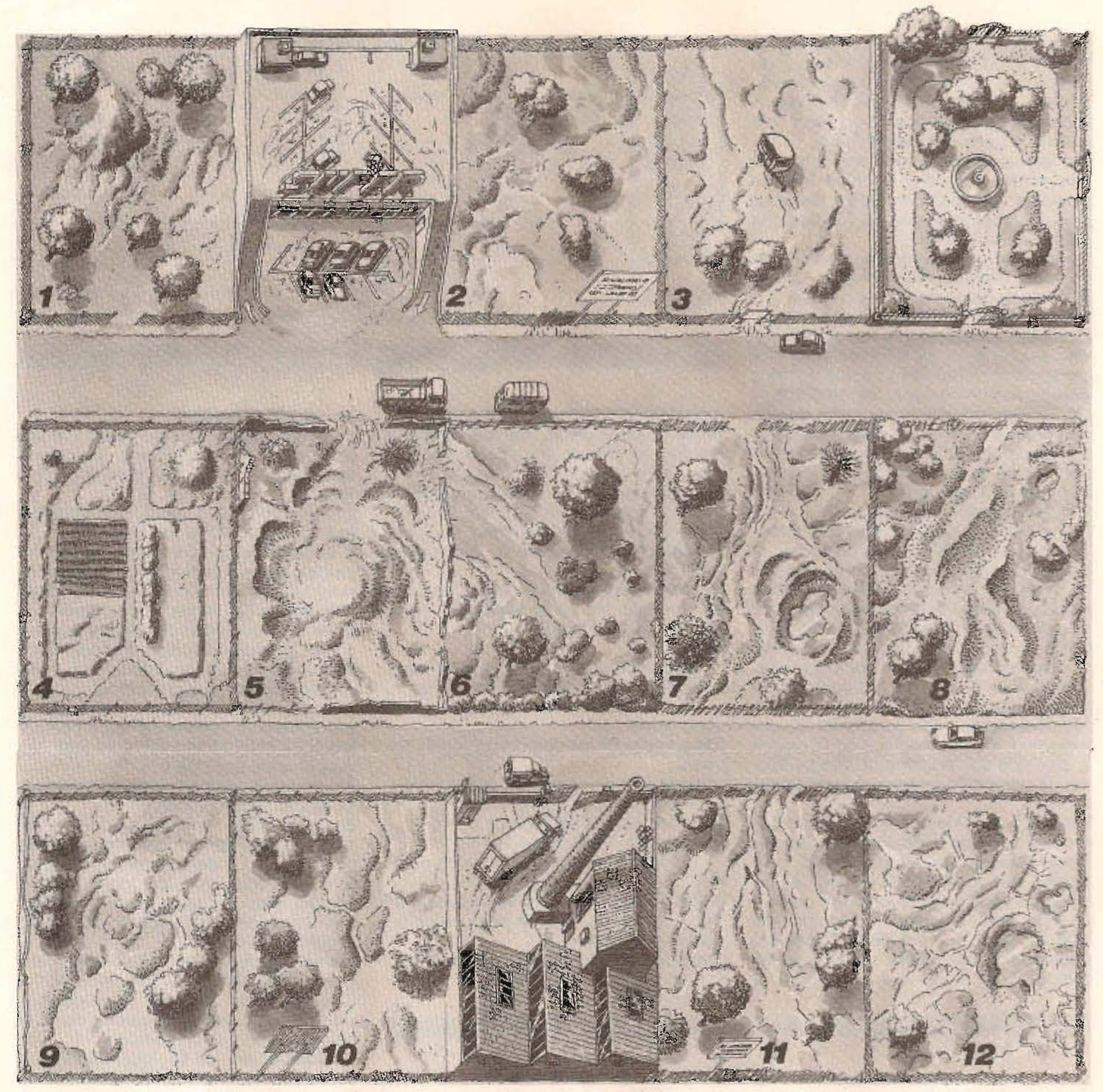
dé	pions
1	+2
2	+1
3 ou 4	0
5	−1
6	−2

Ces deux pions ne peuvent évidemment pas reculer avant la case 1 ou avancer au-delà de la case 9.
Le pion rouge est éventuellement déplacé en fonction de la nouvelle position du pion marron : aux cases 1 à 3, 4 à 6 et 7 à 9 du pion marron correspondent respectivement les cases conjoncture « mauvaise », « moyenne » ou « bonne » pour le pion rouge.
Le pion vert ne suit les évolutions du pion noir de la même manière qu'au début des tours 4 et 8 (élections).
Exemple : au tour précédent, le pion mar-

Tableau conjoncture			
1	MAUVAISE		
2			demande
	Terrain nu		8
	HLM		4
	Pavillon		3
3	Immeuble de luxe		2
4	MOYENNE		
5	Terrain nu		8
	HLM		4
	Pavillon		4
6	Immeuble de luxe		4
7	BONNE		
8	Terrain nu		8
	HLM		4
	Pavillon		5
9	Immeuble de luxe		6

Tableau pouvoir politique		
1	PARTI TRAVAILLISTE	
2		impôts
	Terrain nu	500 UM
	HLM	100 UM
	Pavillon	1 000 UM
3	Immeuble de luxe	92 000 UM
4	PARTI LIBERAL	
5	Terrain nu	300 UM
	HLM	500 UM
	Pavillon	1 200 UM
6	Immeuble de luxe	4 600 UM
7	PARTI CONSERVATEUR	
8	Terrain nu	100 UM
	HLM	1 000 UM
	Pavillon	800 UM
9	Immeuble de luxe	23 000 UM





ron était sur 4, donc le pion rouge sur « moyenne ». Le pion noir sur 3 et le pion vert sur « travailliste ».
Le banquier lance le dé et obtient 6, puis 2. Le pion marron va sur la case 4 — 2 = 2. Le pion rouge passe donc sur la case « mauvaise ». Le pion noir va sur la case 3 + 1 = 4.
Si l'on est au tour 4 ou 8, le pion rouge passe sur « libéral ». Sinon, il reste sur « travailliste ».

• phase 2 : vente de parcelles et de bâtiments, constructions, démolitions, ventes.
Au début du tour, le banquier va mettre aux enchères, les unes après les autres, toutes les parcelles disponibles. Au premier tour, ce seront toutes les parcelles numérotées de 1 à 12 sur le terrain. La mise à prix est de 10 000 UM. Si aucun joueur ne veut payer ce prix, le terrain reste à la banque pour le tour. Sinon, les enchères se déroulent normalement et la parcelle est vendue au plus offrant.
Quand toutes les parcelles auront été mises aux enchères par la banque, les joueurs pourront à leur tour se vendre ou s'échanger entre eux des biens immobiliers. Toutes les transactions entre joueurs sont libres. Quand elles seront terminées, on procèdera à un tour de table.

Départ 1	2	3	élection 4	5
6	7	élection 8	9	10

Compteur de tours

Dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs annonceront les constructions et les démolitions éventuelles qu'ils veulent effectuer sur leurs parcelles. On ne peut construire qu'un bâtiment (HLM, pavillon ou immeuble de luxe) par parcelle. Le joueur paye à la banque le prix indiqué dans le tableau 1 (par exemple 50 000 UM pour une HLM) et place une marque correspondant à ce bâtiment sur la parcelle. Il ne peut y avoir plus de six bâtiments du même type (par exemple « pavillon ») sur l'ensemble du terrain.

Les joueurs peuvent également décider de démolir un ou plusieurs bâtiments. Ils paieront pour ce faire la somme indiquée sur le tableau 1 (par exemple : 5 000 UM pour un immeuble de luxe). Ils rendent alors à la banque la marque correspondante.
Les joueurs peuvent enfin revendre à la banque une parcelle nue (8 000 UM) ou construite (par exemple 48 000 UM pour une parcelle où se trouve une HLM) au prix indiqué sur le tableau 1.
Au tour suivant, la banque remettra en vente ces parcelles, non bâties.

• phase 3 : transactions financières.
Chaque société peut vendre des actions. Une action représente 1 % du capital. L'actionnaire qui la détient touchera alors 1 % des sommes reçues par la société et paiera évidemment 1 % de ce qu'elle doit dépenser. Toutes les décisions d'une société sont prises à la majorité simple, c'est-à-dire qu'il faut et qu'il suffit qu'elles soient entérinées par un ou plusieurs joueurs détenant au moins 51 % des actions.

• Phase 4 : loyers et impôts
Le pion rouge indique (suivant la conjoncture) la demande de location pour chaque type de bien immobilier (parcelle, HLM...). L'offre est la somme des biens du même type sur le terrain. Si la demande est égale ou supérieure à l'offre pour une catégorie, toutes les sociétés possédant un bien de ce type reçoivent le loyer correspondant (voir tableau 1). Dans le cas contraire, le banquier va faire un appel d'offres qui se déroulera comme des « enchères à l'envers » pour chaque location, jusqu'à ce que la demande soit satisfaite. A chaque fois, c'est la proposition la moins chère qui l'emportera.

Exemple : le pion marron est sur 7 ; donc le rouge sur « bonne conjoncture ». La demande d'immeubles de luxe est de 6. Il y a 3 immeubles de luxe sur le terrain. Les sociétés qui les possèdent reçoivent chacun un loyer de 22 500 UM. La demande de HLM est de 4. Il y a 5 HLM. L'offre est supérieure à la demande. Le banquier va demander qui veut louer une HLM à 1 000 UM. S'il y a concurrence, les différentes sociétés possédant des HLM vont proposer un prix de plus en plus bas pour emporter le marché. Et l'on recommencera jusqu'à ce que les 4 demandes de location soient satisfaites. Ainsi les 5 HLM pourront par exemple recevoir des loyers respectifs de 800, 500, 500, 200 et évidemment 0 UM.

Les loyers payés par la banque, peuvent être modifiés par un bonus ou un malus dans les cas suivants :
malus :
— cases voisines (contiguës par un côté, sans tenir compte des rues) de l'usine,
— immeuble de luxe sur une case voisine d'une HLM.
(Deux malus ne sont pas cumulables).
bonus :
— cases voisines du centre commercial,
— cases voisines du jardin public.
Attention, ne peuvent avoir de bonus :
— un pavillon voisin d'une HLM,
— un immeuble de luxe voisin d'un pavillon.

Impôts : la position du pion vert (pouvoir politique) indique les impôts à payer pour chaque bien immobilier.
Lorsque les impôts ont été payés à la banque, on passe au tour suivant.

Fiche-bilan d'un joueur

Joueur : Durand			*Société : Bati-Dur*	
Sociétés	*Actions*	*Terrains*	*Constructions*	*Prêts*
Bati-Dur	100 − 10 − 20	n° 2 n° 4	HLM ~~Pav~~	20 000 UM à Mérinel intérêts 7 000 UM/Tour
Immo-Ral	10 + 10	n° 7 ~~n° 3~~	luxe	
Ferlin				
Mérinel				
Bati-SCAF	30 − 10	n° 11 n° 12	~~HLM~~ luxe	
Logis & S				

La grande magouille :
Le ressort principal du jeu réside évidemment dans les transactions, tractations, promesses, accords et trahisons entre joueurs.
Les accords entre deux (ou plusieurs joueurs) peuvent être de deux types :
a. les accords verbaux : à tout moment les joueurs peuvent parlementer en secret ou publiquement (comme à *Diplomacy*). Mais nul n'est tenu de respecter un accord oral ;
b. les accords écrits : les joueurs peuvent également passer des accords écrits. Dans ce cas, les joueurs concernés signent l'accord qui est immédiatement rendu public et qui reste visible sur la table. Un accord écrit doit préciser le nombre de tours pendant lequel il restera en vigueur. Il ne peut être violé pendant cette période.
Attention, les accords sont conclus par les joueurs et non les sociétés.

Exemple : Alain possède 100 % des actions de Immo-Ral qui possède un terrain nu voisin d'un immeuble de luxe appartenant à Bati-Scaf, une société contrôlée par Bernard. Alain s'engage vis-à-vis de Bernard de ne pas construire de HLM sur son terrain pendant trois tours. Il ne peut effectivement le faire. Mais au tour suivant, il peut vendre 60 % des actions de Immo-Ral à Claude qui peut très bien, lui, décider de construire la HLM qui vaudra un malus à l'immeuble de luxe de Bernard.

Les joueurs peuvent se prêter de l'argent. Les conditions sont portées sur leur fiche-bilan et doivent être respectées. Pour la vivacité du jeu, nous vous conseillons d'adopter des taux d'intérêt « monstrueux », par exemple entre 30 et 40 % par tour.
Si un joueur ne peut rembourser ses dettes à échéance, il doit vendre ses biens pour le faire. Si cela ne suffit pas, il est éliminé et son créancier ne reçoit aucune compensation. Un joueur qui ne peut payer ses impôts à la banque est évidemment dans le même cas.

Fin du jeu :
Si, à la fin du 10ᵉ tour, il reste plusieurs joueurs, tous les biens des sociétés sont vendus à la banque. Chaque joueur reçoit sa part en fonction de son portefeuille d'actions. C'est évidemment le plus riche qui gagne !

Armand Crété

Tableau 1

Opérations financières / Catégories terrains ou const.	Achat ou construct. en UM	Démolition en UM	Loyer en UM — Si offre ≤ demande	Loyer en UM — Si offre > demande	Loyer d'un emplacement nu ou construit — bonus	Loyer d'un emplacement nu ou construit — malus	Rachat par la banque en UM
Terrain nu	≥ 10 000 (1)	—	1 000	≤ 1 000 (1)	Loyer norm.	Loyer norm.	8 000
HLM	50 000	5 000	10 000	≤ 10 000 (1)	Loyer norm. + 10 %	Loyer norm. − 10 %	48 000 (2)
Pavillon	25 000	2 000	7 500	≤ 7 500 (1)	Loyer norm. + 20 %	Loyer norm. − 20 %	28 000 (2)
Immeuble de luxe	75 000	5 000	22 500	≤ 22 500 (1)	Loyer norm. + 30 %	Loyer norm. − 30 %	68 000 (2)

(1) Aux enchères.
(2) Avec le terrain.

SUR LE TOIT

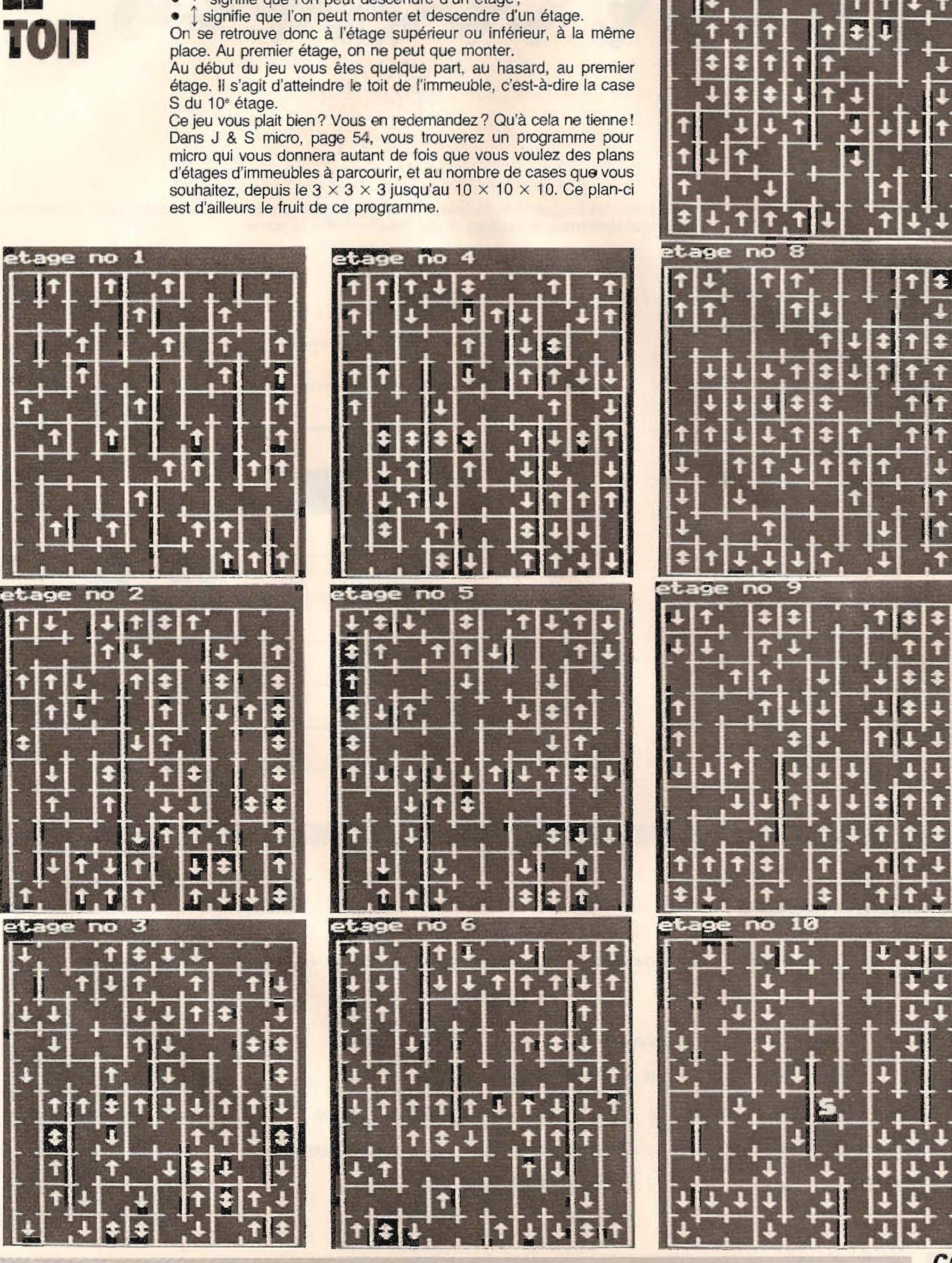
Voici le plan d'un immeuble de dix étages. Chaque étage mesure 10 × 10 cases. Certaines pièces comportent une flèche simple ou une double :

- ↑ signifie que l'on peut monter à l'étage au-dessus;
- ↓ signifie que l'on peut descendre d'un étage;
- ↕ signifie que l'on peut monter et descendre d'un étage.

On se retrouve donc à l'étage supérieur ou inférieur, à la même place. Au premier étage, on ne peut que monter.

Au début du jeu vous êtes quelque part, au hasard, au premier étage. Il s'agit d'atteindre le toit de l'immeuble, c'est-à-dire la case S du 10e étage.

Ce jeu vous plait bien? Vous en redemandez? Qu'à cela ne tienne! Dans J & S micro, page 54, vous trouverez un programme pour micro qui vous donnera autant de fois que vous voulez des plans d'étages d'immeubles à parcourir, et au nombre de cases que vous souhaitez, depuis le 3 × 3 × 3 jusqu'au 10 × 10 × 10. Ce plan-ci est d'ailleurs le fruit de ce programme.



CASSE-TETE

JEUX DE LETTRES

ANAGRILLE

Pour remplir la grille ci-dessous, il s'agit de placer les anagrammes formées à partir des tirages donnés. A certains tirages sont mentionnés des chiffres; ils correspondent au nombre d'anagrammes réalisables. Il vous faudra choisir la bonne...

Nous n'avons indiqué que des tirages comportant cinq lettres et plus... Pour les mots plus courts, à vous de les trouver par déduction... (Ouvrage de référence: *PLI 85*. Les conjugaisons sont acceptées).

Horizontalement:

1. E E I O P P R R S T (2)
2. E G I I M O R R S (2)
3. A C O R R S T T
4. A E H R T
5. A E I O R T (3)
6. D E I N S (2)
7. B D G I I L N U
8. A A E I L M N S T (4)
9. E E I P R (3)
10. I N O O S T (2)
11. D E E E I M N R S T (4)
12. A D E E L S S S (2)

Verticalement:

I. A D E E H R S T
II. A E G I L N R S U (3)
III. A C E I I N P R S T (3)
IV. E I M R S (5)
V. B E I M N O
VI. E E I O P R S T T U (3)
VII. A E I I O R S T T (2)
VIII. C E E L R
IX. A D G I R R S S
X. D E E I N N S T (2)

LES ANAPHRASES

Pour donner un sens aux phrases ci-dessous, il suffit de remplacer les pointillés par les anagrammes formées de toutes les lettres du tirage correspondant.

A B E H I N S T: Les . . . . . . boivent de l' . . . . . .

C E E I L R S U: Ces . . . . . . ont été décorés par un . . . . . .

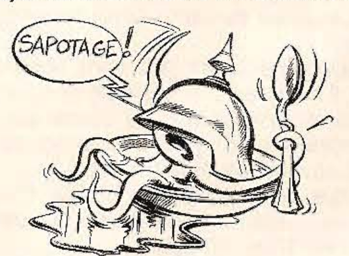
A C E E H R T: Ce cultivateur a . . . . . . un . . . . . . de bonne terre.

D E E I R S U: Pour la . . . . . . , il faut d'abord qu'il . . . . . . son hostilité.

A F G I N O R: Le . . . . . . se . . . . . . de fourrage.

LES COUSINS

En remplaçant les tirets par des lettres dans la liste ci-dessous, on peut trouver plusieurs mots (les verbes conjugués sont acceptés). Essayez de découvrir les trente-neuf mots...



-APOTAGE
PAR-I
-ENDRE
MAN-ILLE
ALC-NE
-ASSEUR
BERNAC-E
PERI-EE
S-IS
-ORD

MINI-TIRAGE

Trouver les mots les plus courts n'est pas toujours facile. Essayez ici avec les tirages ci-dessous, de trouver le maximum de mots possibles, en utilisant toutes les lettres. Le nombre de solutions, avec chaque tirage, est indiqué entre parenthèses. (Conjugaisons acceptées).

A P R S T (4)
E F I L N (3)
A C E R T (8)
E H O S T (2)
E G I N S (5)
E O P R S (5)
D E E I T (4)
A I L P S (6)
A G N O R (3)
A E L N P (4)

LE COUP DE JARNAC

En ajoutant la lettre du tapis, O, à chacun des mots de la grille, vous pouvez les transformer. Saurez-vous trouver les mots nouveaux ? Ici aussi, les conjugaisons ne sont pas acceptées.

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
O	P	A	R						
	T	A	R	I					
	C	A	V	E	R				
	P	O	U	D	R	E			
	C	A	N	C	R	E	S		
	T	U	R	B	I	N	E	S	

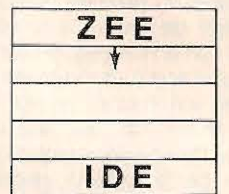
LA FILIERE

A partir du mot de trois lettres placé sur la grille, OHE, essayez, en ajoutant successivement chacune des six lettres du tapis, de trouver la filière conduisant à un mot de neuf lettres. On marque le nombre de points indiqués en haut de la colonne atteinte. (Conjugaisons non acceptées).

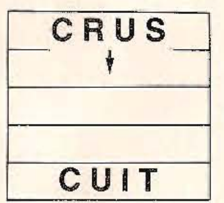
TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	O	H	E						
PPI									
LOT									

DU COQ A L'ÂNE

Trouvez la série de mots intermédiaires la plus courte permettant d'aller du mot de départ au mot d'arrivée. Vous ne pouvez, pour ce faire, changer qu'une lettre à la fois, et devez conserver l'ordre des lettres.







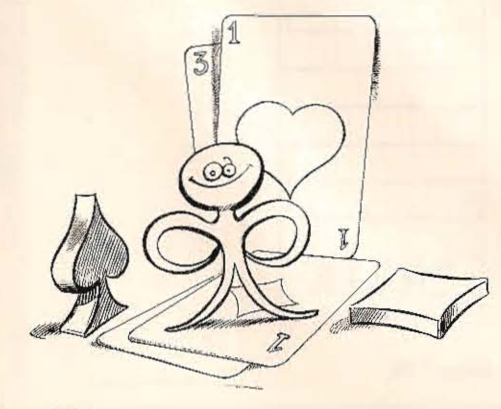
MEME
↓
IDEM

PIANO
↓
FORTE

solutions page 116

BELOTE : CINQ OU ZINC ?

La belote, c'est maintenant un jeu « officialisé » (J & S n° 27). Mais c'est aussi une famille de jeux dont les membres présentent, sur un tronc commun de règles, une palette de variantes d'une surprenante diversité.
Voici deux exemples particulièrement originaux.



LA BELOTE A CINQ CARTES

La belote à cinq cartes est parfois appelée « belote américaine », car elle est très voisine d'un jeu pratiqué Outre-Atlantique, le *Euchre* (prononcez : le « youkeur »), qui se joue avec 32 cartes (ce qui est rare aux USA). Elle se joue de deux façons différentes
Dans une première version, quatre joueurs s'opposent en deux équipes. Les règles d'enchères et du jeu de la carte sont celles de la belote simple. Rappelons brièvement la règle.
Chaque joueur, en commençant par le joueur situé à droite du donneur, est appelé à dire « passe » si la couleur retournée ne lui convient pas comme atout, ou « j'y vais », ou « je prends », ou « couleur », dans le cas contraire. Si tout le monde passe, un second tour d'enchères se déroule, au cours duquel chaque joueur peut « y aller » à une autre couleur, ou dire « passe » ou « deux ». Si personne n'enchérit, on passe au coup suivant.

L'ordre décroissant des cartes est le suivant :
V, 9, A, 10, R, D, 8, 7 à l'atout
A, 10, R, D, V, 9, 8, 7 dans les autres couleurs.

Le joueur situé à droite du donneur pose la première carte du premier pli sur la table. On est obligé de fournir à la couleur demandée. Si l'on en n'a pas, on est obligé de couper, sauf si son partenaire est maître. Si le pli a déjà été coupé, on est obligé de surcouper. Si l'on ne peut pas surcouper, on est obligé de « pisser » (sous-couper). Si l'on n'a, ni de la couleur demandée, ni atout, on se défausse. A l'atout, on est obligé de monter, même sur son partenaire. Le joueur ayant remporté un pli pose la première carte du pli suivant sur la table.
Passons à la belote américaine. On ne distribue que cinq cartes à chacun, et on ne joue qu'avec ces cinq cartes, la vingt et unième carte étant retournée. Il n'y a pas d'annonces, l'objectif n'étant pas de marquer plus de points que l'autre camp, mais de faire plus de plis. Enfin, une fois les enchères terminées, le déclarant peut décider de jouer avec son partenaire ou sans lui. Dans ce cas, le partenaire pose ses cartes, faces cachées sur la table, et le déclarant joue seul contre ses adversaires.
La marque est la suivante. Lorsque le déclarant joue avec son partenaire, chacun des deux joueurs marque 2 points s'ils font tous les plis, et 1 point s'ils font trois ou quatre plis. S'ils font moins de trois plis, chaque joueur du camp adverse marque 2 points.
Lorsque le déclarant joue sans son partenaire, il marque 4 points s'il fait tous les plis, et 2 points s'il fait trois ou quatre plis. S'il fait moins de trois plis, chaque joueur du camp adverse marque 2 points.
Bien que se pratiquant en équipe, chaque joueur a sa marque individuelle, la partie se jouant en 10 ou 20 points.
Dans sa seconde version, certaines règles rappelant celles du tarot, la belote à cinq cartes se joue à quatre ou cinq joueurs, chacun jouant pour soi. Après avoir distribué cinq cartes à chacun, le donneur pose un « chien » de trois cartes, faces cachées, sur la table. Les enchères vont alors commencer, chaque joueur ayant la possibilité de jouer, seul ou avec un partenaire, avec ou sans le chien. En commençant par le joueur situé à la droite du donneur, chacun va dire « je passe », ou annoncer un nombre plus fort que le dernier nombre annoncé, et correspondant à l'un des cinq contrats suivants :
— faire 3 plis avec un partenaire et le chien (3 points) ;
— faire 4 plis avec un partenaire et le chien (4 points) ;
— faire tous les plis avec un partenaire et le chien (5 points) ;
— faire tous les plis sans partenaire mais avec le chien (8 points) ;
— faire tous les plis sans partenaire et sans le chien (15 points).
Une fois les enchères terminées, le déclarant fixe l'atout, prend éventuellement le chien, écarte dans ce cas, trois cartes de son jeu, et désigne éventuellement un partenaire en appelant un as (qui peut ne pas se trouver dans les cartes distribuées). Puis le déclarant pose la première carte du premier pli sur la table.
En fin de coup, ou bien le contrat a été rempli, et le déclarant et son partenaire marquent chacun les points demandés, ou bien le contrat n'a pas été rempli, et chacun des adversaires marque les points demandés.
La partie se joue généralement en 50 points.

LA BELOTE DE COMPTOIR

Cette variante, d'une subtilité et d'une psychologie remarquables, n'a à voir avec la belote que l'utilisation de certaines règles. Il en existe plusieurs versions. Nous donnerons celle qui est la plus intéressante à deux ou trois joueurs.
Le gagnant du coup précédent, après avoir battu et fait couper le jeu, distribue, à son

gré, de une à cinq cartes à chacun des joueurs. Chacun regarde son jeu, et en commençant par le joueur situé à droite du donneur (à trois joueurs) ou l'adversaire du donneur (à deux joueurs), annonce le nombre de points qu'il compte faire dans les plis qu'il ramassera. Chacun, à son tour, peut surenchérir en annonçant un nombre de points plus élevé que le précédent, ne serait-ce que d'un seul point. L'enchère la plus forte l'emporte.



Le joueur qui a formulé cette enchère pose la première carte du premier pli sur la table. Cette carte désigne l'atout. Le jeu de la carte se déroule alors selon les règles de la belote simple, sans aucune annonce, ni dix de der, ni cent de « capot ». En fin de coup, le déclarant retourne ses plis et compte ses points comme à la belote simple. S'il a réalisé son contrat, il marque 1 point. Sinon, son ou ses adversaires marquent chacun 1 point.

Voyons cela sur un exemple à deux joueurs.

Bernard a distribué les cartes: D ♠ et 8 ♦ à André; 10 ♥ et 7 ♥ à lui-même. André pourrait annoncer "3", car il pourrait espérer faire 3 points à l'atout ♠ si Bernard n'a que des cartes sans valeur. Mais la belote de comptoir est un jeu de bluff.

Pour essayer de tromper Bernard, André peut annoncer "2", ce qui ne fournit aucune indication, ou "4", pour faire croire qu'il a un R. André annonce "4".

Bernard, pour continuer le bluff, annonce "7". Il espère faire croire à André que, si lui André a un R, lui Bernard a une D. André, avec sa D, ne va pas en rester là, car il suffit que Bernard ait un R pour qu'il fasse son contrat. Perdu pour perdu, André annonce "10", pour faire croire qu'il a un A ou un 10. Pour Bernard, il suffit qu'André ait une D pour qu'il ramasse 13 points. Il annonce "13". A partir de là, on peut envisager trois scénarios.

Ou bien André estime que Bernard a fait son annonce en postulant l'existence d'un A ou d'un 10 chez André. Dans ce cas, André passe. Malheureusement, Bernard joue le 10 ♥, qui désigne l'atout, fait les deux plis qui lui rapportent 13 points. Bernard a fait son contrat et marque un point.

Ou bien André estime que Bernard détient un 10 ou un A. Il annonce "14". Si Bernard passe, André fait les deux plis, mais ne ramasse que 13 points. André n'a pas fait son contrat. Bernard marque 1 point.

Si Bernard surenchérit à "15", André, espérant que Bernard a au plus un A ou un 10, va passer. Bernard ne fera pas son contrat et André marquera 1 point.

La chance joue un rôle dans ce jeu, mais un rôle mineur, surtout lorsqu'on ne distribue qu'une ou deux cartes. Même avec un V, on n'est pas sûr de gagner, si l'adversaire vous amène à déclarer "21" alors qu'il possède un 7 ou 8.

On peut jouer à la belote de comptoir à plus de trois joueurs. Dans les cafés, on la pratique souvent ainsi, à l'argent, aux jetons ou à la tournée, en ne distribuant qu'une carte à chaque coup, et en jouant à tout atout.

J.-C. B.

ILE D'OR ET RADEAU

Le verdict du capitaine est tombé comme un couperet. A l'image d'Alexander Selkirk (le vrai Robinson Crusoë) vous voilà débarqué seul sur l'île déserte de Juan Fernandez. Dans sa grande clémence, le capitaine vous a fourni une machette et trente jours de vivres. Avec votre calculatrice, vous essaierez de fuir cette île, riche!...



matériel :
- une calculatrice TI 57, 57 LCD, 58, 59 ou HP 33E, 33C ou 34C (adaptation facile pour les autres calculatrices disposant de 3 mémoires et 20 pas de programme).
- papier, crayon, et un pion.

but du jeu : vous devez survivre, construire un radeau et quitter l'île avec le plus d'or possible.

le jeu :
vous voilà sur la plage, à l'endroit marqué d'une flèche sur la carte ci-contre. Placez-y le pion vous représentant. Pour pouvoir repartir, vous devez construire un radeau. Il sera fini lorsque vous aurez rassemblé les éléments suivants :

- 10 points de voile ;
- 1 point de mât ;
- 20 points de cordage ;
- 10 points de rondins ;
- 10 points de dérive ;
- 3 points de gouvernail.

La construction du radeau ne présente pas de difficultés, mais n'oubliez pas qu'il ne s'agit pas du seul but du jeu. Votre score sera celui du poids en pépites d'or que vous serez capable d'emporter avec vous en quittant l'île.

La quête de l'or est cependant dangereuse, car le temps que vous consacrez à le découvrir, vous ne pouvez le consacrer à chercher votre nourriture...

préparation au jeu :
tapez la colonne de droite du listing correspondant à votre calculatrice. Pas les numéros de pas (colonne de gauche), ni les codes de vérification (colonne centrale), mais bien les instructions (par exemple, pour TI 57 : 1, R/S, INV SUM 1, etc.).
Faites entrer vos « vivres » en mémoire 1, en tapant 300 STO 1. Puis, créez votre personnage en tapant 1, la touche « point » (qui correspond à la virgule) et trois chiffres, puis STO 0. Les trois chiffres correspondent respectivement à la santé, la force et l'acuité. La somme des trois chiffres ne doit pas dépasser 18.
La première fois que vous lancez le programme, tapez d'abord RST, ou RTN, pour remettre le pointeur au tout début du programme. Puis faites R/S.

tour de jeu :
un tour de jeu représente une journée et comporte dix points.

1. le chiffre 1 apparaît à l'affichage. Tapez alors un chiffre correspondant au nombre de cases de votre déplacement. Si vous tapez 3, vous lirez 13 à l'affichage. C'est le nombre de points de vie (vivres + énergie) que vous dépensez pour la journée : enfin tapez R/S.

2. le nombre de points de vie apparaît à l'affichage. S'il est inférieur ou égal à zéro, vous êtes mort. La partie est terminée. Pour en refaire une, tapez 300 STO 1, puis R/S. Si vous êtes toujours en vie, continuez. Le chiffre 2 apparaît à l'affichage.

3. tapez la valeur de la direction dans laquelle vous allez (voir la rose des vents sur le plan) et la valeur correspondant à la nature du terrain sur lequel vous aboutissez. Un nombre de trois chiffres commençant par un 2 est alors affiché. Appuyez sur R/S.

On remarque sur le plan que l'île est composée de quatre types de terrain. On tiendra toujours compte du type de terrain dominant d'une case. Voici les valeurs des différents terrains :

- montagne : 8
- marais : 6
- forêt : 4
- plaine : 2

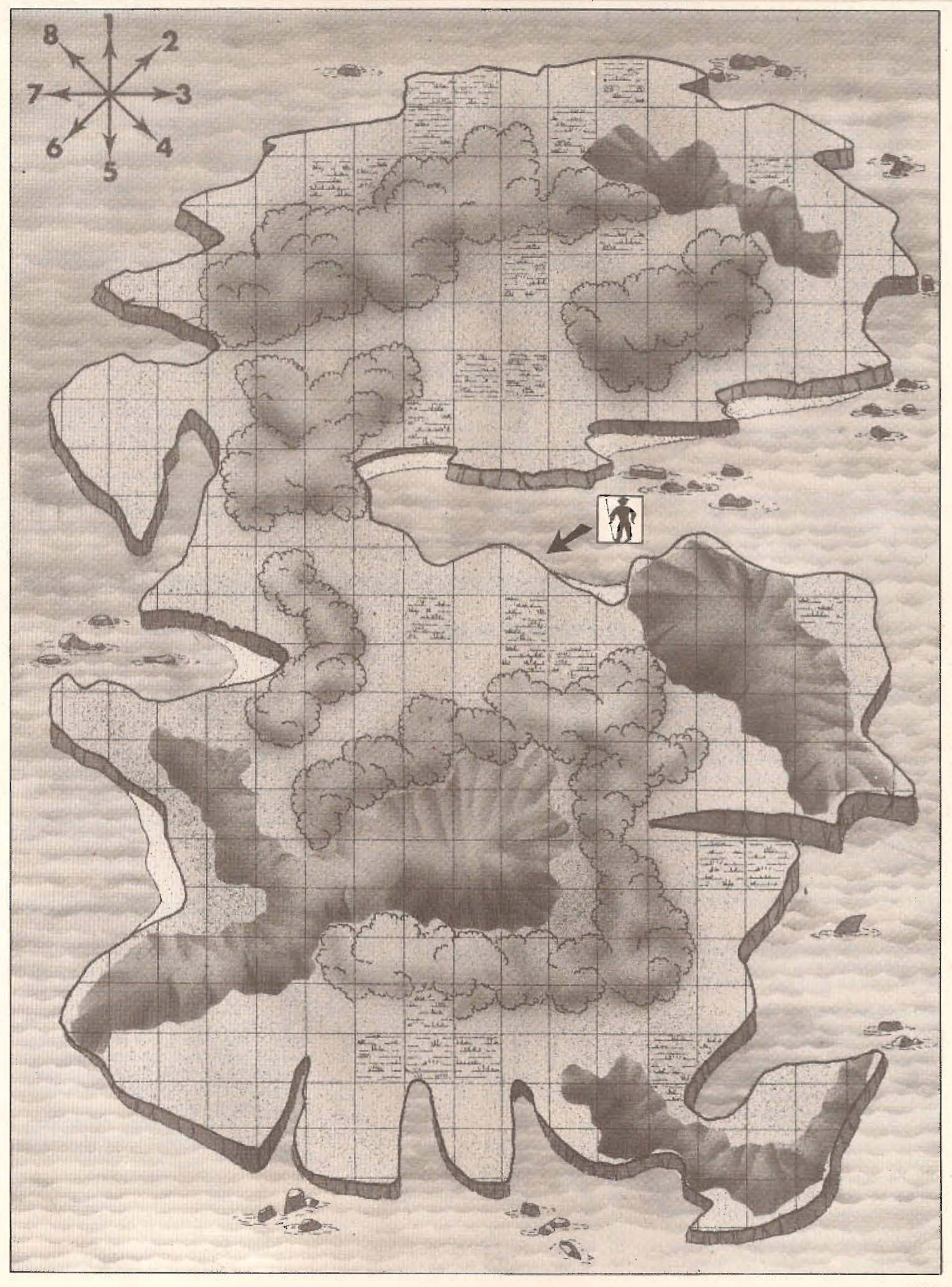
Quand la case est d'un seul type de terrain, utilisez les valeurs ci-dessus. Quand il existe deux ou plusieurs types de terrains, ajoutez 1 à la valeur du terrain dominant.

4. l'exploration : le nombre qui apparaît est une représentation abstraite de l'endroit où vous vous trouvez. A l'aide de la touche « racine carrée » ($\sqrt{\ }$) appuyée autant de fois que vous le désirez, vous devez faire apparaître une valeur comprise entre 1 et 2.68. Cette procédure est manuelle pour vous laisser le choix entre plusieurs des valeurs accessibles entre ces deux nombres.

Tapez alors sur la touche Lnx pour savoir ce que vous trouvez. Consultez la table des découvertes (page 76), et notez l'événement — surtout s'il vous permet d'aller plus en avant dans la construction de votre radeau.

5. tapez sur la touche 1/x, de manière à obtenir une valeur supérieure à 1.

6. la recherche : c'est le moment où vous cherchez, soit de la nourriture, soit de l'or. Dans les deux cas, vous procéderez de manière similaire. Vous devez faire croître la valeur qui est affichée, — mais elle ne doit jamais dépasser 20 (ce n'est pas si facile !). Pour cela vous avez le droit d'utiliser, dans l'ordre qui vous convient les touches X2, racine carrée et Lnx. Si vous dépassez 20, tapez racine carrée.


1
2
3
4
5
6
7
8

.00 à .19 :	rien
.20 à .25 :	1 point de mât
.26 à .29 :	5 points de voile
.30 à .35 :	2 points de cordage
.36 à .39 :	3 points de voile
.40 à .45 :	2 points de dérive
.46 à .49 :	1 point de gouvernail
.50 à .55 :	2 points de rondin
.56 à .59 :	5 points de cordage
.60 à .65 :	1 point de gouvernail
.66 à .69 :	1 point de rondin
.70 à .75 :	5 points de cordage
.76 à .79 :	2 points de voile
.80 à .85 :	2 points de rondin
.86 à .89 :	6 points de cordage
.90 à .95 :	5 points de cordage
.96 à .99 :	3 points de voile

Table des découvertes

7. la modification du personnage : ce point est optionnel. A vous de voir s'il est ou non utile de faire croître la valeur de votre personnage et dans quelle limite. Tapez 1/x, puis SUM 0 (ou STO+0), puis à nouveau 1/x. Précisons que vous serez toujours pris entre la volonté d'avoir à l'affichage une valeur proche de 20, mais que corrélativement, la modification du personnage sera alors très faible. Et inversement.

8. que vous ayez ou non modifié votre personnage, vous avez toujours à l'affichage la valeur obtenue au point 6. Elle représente de l'or ou de la nourriture. Pas les deux ! Si c'est de l'or (exprimé en grammes), tapez SUM 2 (ou STO+2), puis R/S. Si vous choisissez que ce soit des vivres, tapez 1/X, x⇌t, R/S.
Vous verrez qu'il n'est pas facile de récupérer plus de 12 ou 13 points de vie par jour, compensant vos déplacements. Attention à ne pas être trop gourmand en or !

9. le fait d'appuyer sur R/S vous ramène au point 1, pour une nouvelle journée (tour de jeu).

10. votre radeau terminé, vous devez quitter l'île. Votre score sera la quantité d'or emportée. Pour lire votre score, faites RCL 2.

Exemple de début de partie
300 STO 1 pour les réserves, 1.864 pour le personnage, R/S, la partie commence.
Affichage 1. Je me déplace de trois cases. Je tape 3. Il y a 13 à l'affichage. R/S. Je lis 287. Ce sont les points de vie de mon personnage. Le chiffre 2 apparaît. Je tape 7, car il s'est déplacé vers l'ouest (voir rose des vents), puis je tape 2 car il est dans une case de plaine. J'ai 272 à l'affichage, R/S. J'ai maintenant 507.01 à l'affichage, l'exploration commence. Une succession d'appuis sur racine carrée me permet rapidement d'atteindre la zone comprise entre 1 et 2.70. A 2.18, je décide de voir ce que je peux ramasser. Pour cela j'appuie sur Ln x. Réponse : 78. Je consulte la table. Je ramasse 2 points de voile. Je note. C'est la fin du travail de la journée, je tape 1/x. Je dois maintenant trouver de l'or ou de la nourriture. Par une suite de « racine carrée », j'essaie d'atteindre la plus haute valeur inférieure à 20. Je passe de 1.28 à 1.65, 2.72, 7.41. Je ne pourrais pas aller au-delà. J'explore un endroit voisin en appuyant sur Lnx. J'atteinds 2. J'appuie sur √, 16.08. Par 1/x SUM 0 (ou STO+ 0), je modifie les caractéristiques du personnage. J'appuie sur 1/X pour retrouver 16.08. Soit je garde 16.08 grammes d'or en tapant SUM 2 (ou STO + 2), R/S. Soit, je m'alimente, en tapant x⇌t, R/S. Et, je reprends au point 1.

ILE D'OR SUR TI 57 classique

00	01	1
01	81	R/S
02	-34 1	INV SUM 1
03	33 1	RCL 1
04	48 0	2nd fix 0
05	36	2nd Pause
06	48 2	2nd fix 2
07	02	2
08	81	R/S
09	55	X
10	33 0	RCL 0
11	85	=
12	36	2nd Pause
13	81	R/S
14	00	0
15	22	x⇌t
16	34 1	SUM 1
17	71	RST

Mode opératoire pour TI 57 classique :
ON, LRN, tapez la colonne de droite du listing, LRN, RST, 300 STO 1, 1. xyz STO 0 (voir texte), R/S.
• Sur TI 58, 58 C et 59, les seules modifications concernent la numérotation des mémoires : SUM 1 devient SUM 01, RCL 1 devient RCL 01 ; RCL 0, RCL 00. SUM 1, SUM 01.

ILE D'OR SUR Ti 57 LCD

00	01	1
01	13	R/S
02	61.75.01	STO - 1
03	71.01	RCL 1
04	57.00	2nd fix 0
05	96	2nd Pause
06	57.02	2nd fix 2
07	02	2
08	13	R/S
09	65	X
10	71.00	RCL 0
11	95	=
12	96	2nd Pause
13	13	R/S
14	00	0
15	51	x⇌t
16	61.85.01	STO + 1
17	21	RST

Mode opératoire pour TI 57 LCD :
ON/C, LRN, INV 2nd Cp (pour effacer tout le programme), LRN, 2nd Part 3 (32.3 à l'affichage, soit 32 pas et 3 mémoires), LRN, tapez la colonne de droite du listing, LRN, RST, 300 STO 1, 1.xyz STO 0 (voir texte), R/S.

ILE D'OR SUR HP 33 E

01	1	1
02	74	R/S
03	-23.41.1	STO - 1
04	24.1	RCL 1
05	14.11.0	f FIX 0
06	14 74	f PAUSE
07	14.11.2	f FIX 2
08	2	2
09	74	R/S
10	24 0	RCL 0
11	61	X
12	14 74	f PAUSE
13	74	R/S
14	0	0
15	21	x⇌y
16	23.51.1	STO + 1
17	15 12	g RTN

Mode opératoire pour HP 33 E
ON, curseur sur PRGm, tapez la colonne de droite du listing, curseur sur RUN, 300 STO 1, 1.xyz STO 0 (voir texte).
Il faut préciser que, contrairement aux TI, le chiffre 1 apparaissant lors de la première saisie (déplacement) doit être retapé. Il en va de même du chiffre 2, lors de la saisie concernant la nature du terrain et la direction du personnage.
• Sur HP 34 C, les seules modifications concernent les préfixes f et g : f PAUSE devient h PSE.

Michel Brassinne



AU CASINO BELLEVUE

Ce soir-là, trois couples d'amis sortaient du Casino Bellevue (qui date de 1857!) fort dépités: ils n'ont fait que perdre; et par le plus grand des hasards, chacun a perdu chaque fois qu'il jouait un nombre de centaines de francs égal au nombre de fois qu'il a joué. Vincent a joué 23 fois de plus que Florence, et François, 11 fois de plus que Caroline. Chacun des 3 hommes (Vincent, Paul et François) a perdu 6 300 francs de plus que son épouse respective. Comment s'appelle le mari de Béatrice?

AU ROCHER DE LA VIERGE

Aujourd'hui, une forte tempête souffle au rocher de la Vierge. Sur la passerelle d'accès, un marchand ambulant vendait des parapluies, des chapeaux imperméables et même des paquets de mouchoirs en papier pour les enrhumés. Trois de ces paquets coûtent autant qu'un chapeau, un parapluie autant de francs qu'il y a de mouchoirs dans cinq paquets, deux parapluies autant que cinq chapeaux, et un chapeau autant de francs que de mouchoirs pour 16 francs. Combien y-a-t-il de mouchoirs en papier dans chaque paquet?

BIARRITZ-BONHEUR

Mirentxu est allée faire les boutiques place Clemenceau avec ses amies, Florence, Béatrice et Caroline. Elles se séparent en rentrant dans le grand magasin Biarritz-Bonheur, qui fut construit en 1894. L'une voulait acheter un maillot de bain, l'autre un chapeau, la troisième des sandales et la dernière enfin un pyjama.
L'un de ces objets se vend au sous-sol, un autre au rez-de-chaussée, un autre au premier étage, et un autre enfin au second. Florence va au sous-sol, on vend les maillots au 2e étage, Caroline reste au rez-de-chaussée, Béatrice choisit un chapeau et Florence n'a pas besoin de pyjama.
Que va acheter Mirentxu et à quel étage du magasin Biarritz-Bonheur s'est-elle dirigée?

A LA PATISSERIE MIREMONT

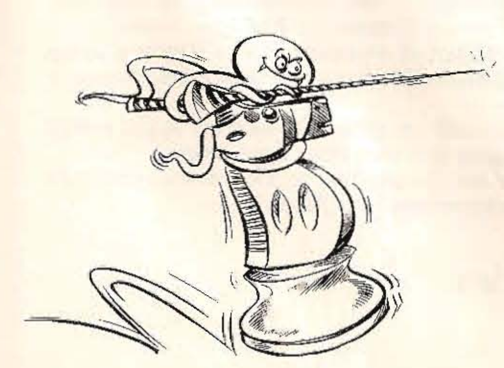
En ce début d'année, Mirentxu fête l'anniversaire de ses deux tantes Gracie et Alice — qui tombe le même jour, mais pas du même siècle! — à la pâtisserie Miremont. Tante Gracie a 2 555 jours de plus que Tante Alice; et l'une est née deux années après le début du siècle.
Mirentxu a souhaité leur offrir un gâteau basque sur lequel seront placées autant de bougies que leurs deux âges réunis!
Sachant qu'il faut 4 cm^2 par bougie, quel sera le diamètre minimum (en nombre entier de centimètres) du gâteau?

solutions pages 116 et 117

ECHECS

A l'assaut du roque

Dès ses premières parties, le débutant oscille entre deux tentations extrêmes : attaquer immédiatement le Roi adverse, donc développer activement ses pièces, ou au contraire ne se préoccuper que de la défense de son propre monarque.
Ce n'est que plus tard que l'expérience ou l'étude lui montreront qu'il est possible de concilier les deux avec le roque, qui contribue à la fois au développement et à la protection du Roi.
Mais le roque n'est pas une citadelle inexpugnable. Le bouclier constitué par les pions f, g et h peut servir de cible et sa destruction s'avère souvent fatale.
Comment attaquer le roque, comment le défendre ?
Comme toujours aux échecs, il n'existe pas de recette infaillible. Mais on peut recenser un certain nombre de situations typiques et analyser les mécanismes tactiques correspondants.
Nous commençons ici cette étude qui se poursuivra au cours de plusieurs numéros.



1. Le «dialogue» attaque-défense. Comment forcer la victoire ?

Examinons cette position didactique :

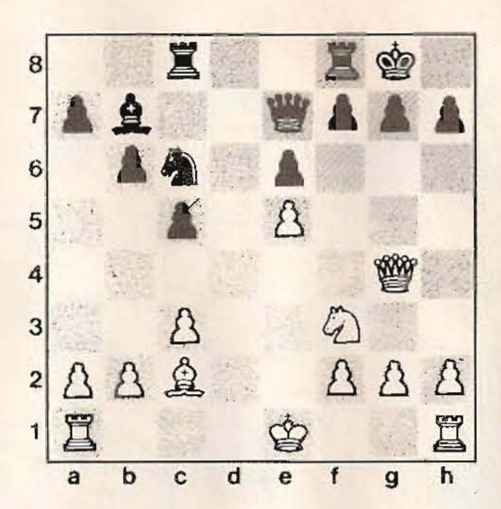


Diagramme 1

Au premier coup d'œil, il apparaît que seuls deux pions du roque noir sont vulnérables car uniquement défendus par le Roi : g7 et h7. Les forces blanches sont toutefois mal disposées pour la capture de g7 car aucune pièce, hormis la Dame, n'est prête à viser cette case. Un plan pour y parvenir serait de jouer h4 puis Th3 et enfin Tg3, mais pendant ce temps, les noirs auraient trois coups pour être à même de s'organiser (et de prendre l'avantage si les blancs venaient à s'entêter !).

La cible sera donc h7. Les coups «primaires» consistent à joindre l'action de la Dame à celle du Fou dans l'attaque de ce pion. On essaie alors 1.De4 pour menacer 2.D×h7 mat. Les noirs répliquent 1. ...g6 (également possible : 1. ...f5, et si 2.e×f6 g×f6 ! et h7 est protégé) et l'attaque de h7 a fait long feu. Idem pour 1.Dh5 ou 1.Dh3 qui auraient la même réponse.
Essayons alors 1.Cg5. Après 1. ...g6 ; 2.Dh4 les noirs ont le choix entre 2. ...f5 ; 3.e×f6, T×f6 et 2. ...h5. Encore plus dissuasive est la réplique 1. ...h6 qui attaque à la fois le Cavalier et le pion e5. La venue en h7 ne ferait alors pas plus d'effet qu'un coup d'épée dans l'eau, aussi bien après 2.Fh7+?, Rh8 que 2.Ch7, C×e5 !

Tous les coups «ordinaires» admettent donc une réplique convenable.

La victoire passe par un coup extraordinaire, un coup qui semble interdit, autrement dit un sacrifice matériel : 1.F×h7+ !!

Deux variantes en découlent :

- les noirs, méfiants, refusent le sacrifice par 1. ...Rh8. Suit alors 2.Dh5 ! (menaçant 3.Fg6+, Rg8 ; 4.Dh7 mat) Td8 ; 3.Fg6+, Rg8 ; 4.Dh7+, Rf8 ; 5.Dh8 mat.
- les noirs prennent le Fou : 1. ...R×h7 ; 2.Dh5+ !, Rg8 ; 3.Cg5 ! Ce dernier coup constitue la pointe de la combinaison d'attaque sur le roque. Pour éviter le mat, les noirs doivent faire une énorme concession matérielle en prenant le Cavalier avec leur Dame. C'est la seule façon de prolonger la partie.

Comme souvent aux échecs, la récompense d'une attaque bien menée vient sous la forme d'un avantage matériel.

2. Le détail qui change tout :

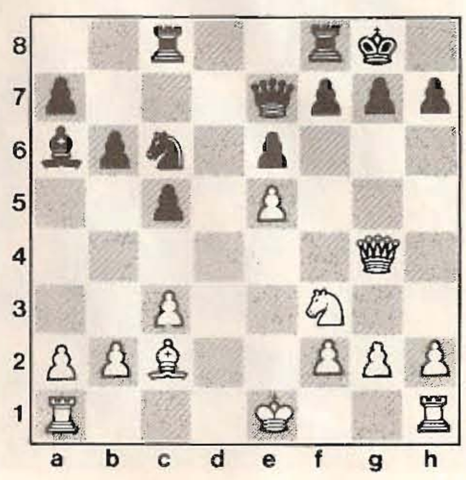


Diagramme 2

Même chose ? Non ! Loin du Roi noir, un changement a eu lieu par rapport à la position précédente : Le Fou noir est placé sur a6. Le stratagème précédent ne marche plus : 1.F×h7+?, R×h7! ; 2.Dh5+, Rg8 ; 3.Cg5 serait réfuté par 3. ...Fd3 ! Les blancs verraient alors leur attaque arrivée au point mort et leur position perdante à cause du déficit d'un Fou.

Toute la richesse du jeu d'échecs est là : si la réflexion du joueur doit être guidée par les analogies, elle doit aussi tenir compte de tous les facteurs de la position.

Dans les exercices qui suivent, vous devrez autant rechercher les possibilités d'attaque d'un camp que les ressources défensives de l'antagoniste...

exercices

A vous de jouer et de conclure dans ces positions classiques, à commençer par celle-ci :

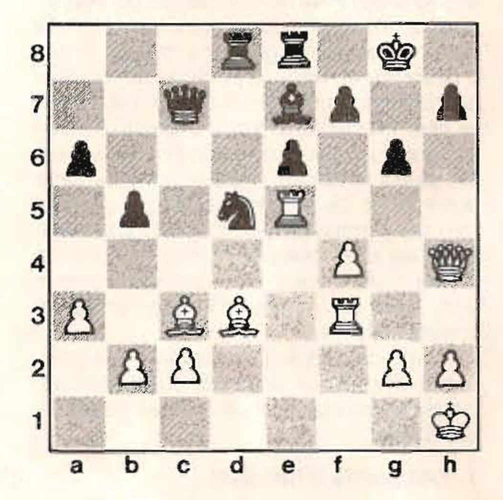


Diagramme 3 : *les blancs jouent et font mat en 3 coups.*

Ne tentez pas 1. Dh5 ??, car vous seriez mat par 1. ... Te1 ! A vous de trouver la bonne suite.

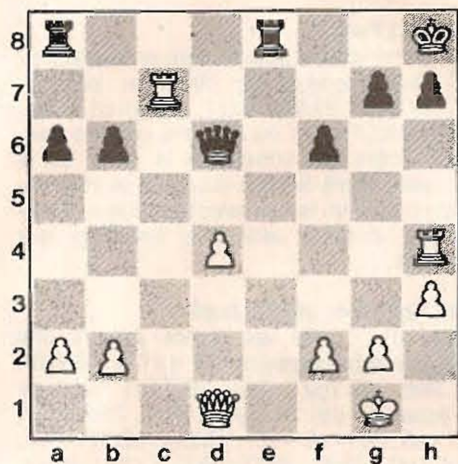


Diagramme 5 : *les blancs jouent et gagnent.*

Déshabillez-moi ce Roi noir ! C'est plus difficile que dans les positions précédentes.

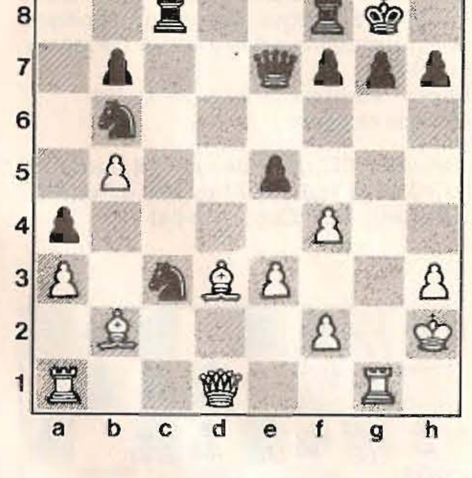


Diagramme 7 : *les blancs jouent et gagnent.*

La manœuvre à trouver s'appelle le « mat d'Anastasie ». Tout un programme !

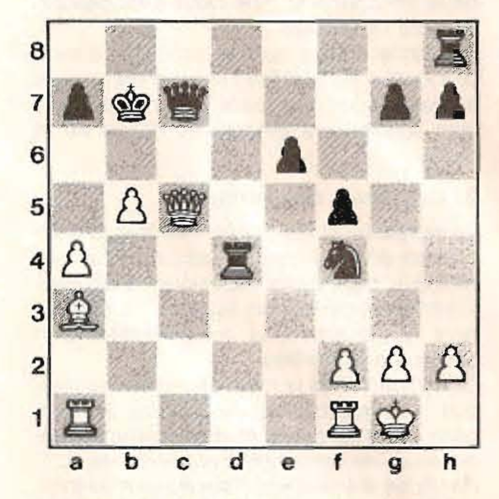


Diagramme 4 : *les noirs jouent et font mat en 3 coups.*

Attention, position à pièges !

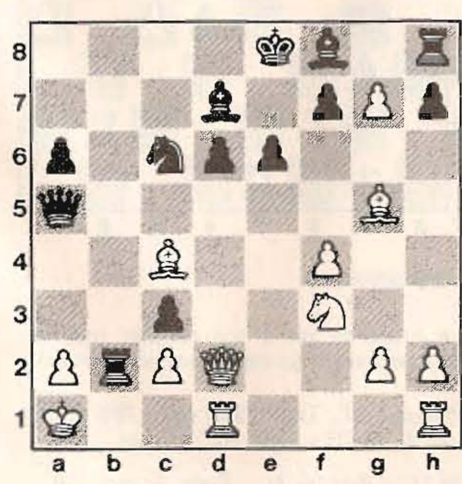


Diagramme 6 : *les noirs jouent et gagnent.*

Les blancs ont déjà sacrifié un fou, et ils ne vont pas s'arrêter en si bon chemin...

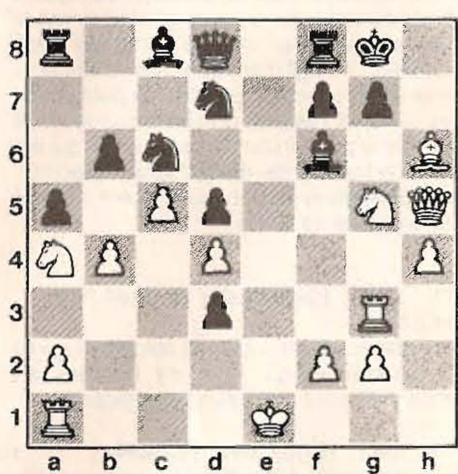


Diagramme 8 : *les blancs jouent et gagnent.*

solutions page 117

▶

partie

Terminons en chanson ! En l'occurrence, un hymne à l'attaque avec cette magnifique et fort instructive partie jouée à Léningrad en 1963.
Blancs : Voskanian ; Noirs : Simowitch.
Défense sicilienne.

1.e4,c5 ; 2.Cf3,d6 ; 3.d4,cxd4 ; 4.Cxd4,Cf6 ; 5.Cc3,a6 ; 6.Fg5,e6 ; 7.Dd2,h6 ; 8.Fe3,Fe7 ; 9.Fe2,0-0 ; 10.f4,Cc6 ; 11.0-0-0

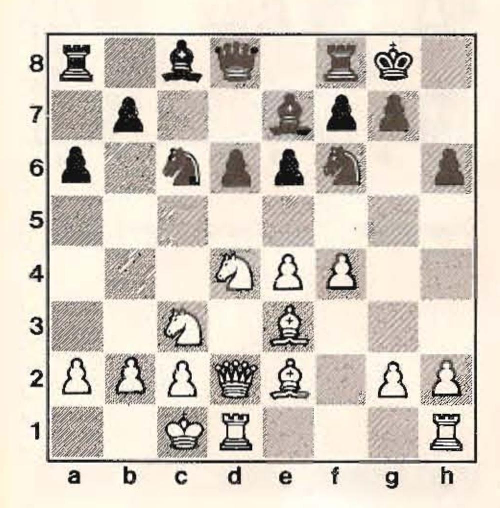


Diagramme 9

Comme souvent dans la Défense sicilienne, nous sommes dans la situation de roques de côtés opposés. Le plan généralement le plus efficace pour chaque camp est sans subtilités : il s'agit d'attaquer le plus vite possible le Roi adverse. En effet, on peut lancer les pions à l'assaut du Roi adverse sans affaiblir la position de son propre Roi qui est situé de l'autre côté de l'échiquier. Bien sûr, les spectateurs ne s'ennuient guère à la vue de ce genre de partie !

11. ... Fd7 ; 12.g4,Cxd4 ; 13.Dxd4,Fc6 ; 14.h4
Les blancs veulent ouvrir la colonne h après la poussée g4-g5. Pour s'y opposer les noirs entament une action énergique :

14. ...d5 ! ; 15.g5,Cxe4 ; 16.Cxe4
Sur le tentant 16.g×h6, les noirs possédaient la réplique puissante 16. ...Ff6 !

16. ...dxe4 ; 17.Dc3,Fd5 ; 18.Fd4,Tac8 ; 19.Dg3,h5 !
La menace g×h6 était devenue réelle et, en donnant un pion, les noirs ferment les lignes, ce qui va considérablement ralentir l'offensive adverse.

20.Fxh5,Da5 ; 21.a3,Da4
L'initiative est passée aux noirs qui menacent évidemment 22. ...D×c2 mat.

22.Th2,Tc4 ; 23.Ff6 !
Le fou se dérobe à l'attaque de façon agressive. Il est bien sûr tabou car 23. ...g×f6 ? serait sanctionné par 24.g×f6+ suivi de 25.Dg7 mat.

23. ...Tfc8
Un moment important. Les blancs refusent les suites comme 24.Tdd2, Fb4 ! ; 24.c3,F×a3 ! ou 24.F×e7,T×c2+ et compliquent la tâche de leur adversaire en lui harcelant ses pièces d'attaque :

24.b3 !,Fxa3+
Une imprécision aux conséquences fatales. Il était impératif de continuer par 24. ...D×a3+ ; 25.Fb2,Tc3 ! ; 26.D×c3,T×c3 ; 27.F×a3,F×a3+ où les noirs ont une position active qui compense la perte de la qualité. Après le coup du texte, ils vont devoir perdre un temps avec leur Dame et l'initiative, décisive cette fois, reviendra aux blancs.

25.Rb1,Db4 ; 26.g6 !,fxg6
Sur 26. ...g×f6 les blancs avaient une longue suite gagnante : 27. g×f7+, Rf8 (27. ...Rh8 ; 28.Tg2 !, Df8 ; 29.T1g1 suivi de l'échec en g8) 28.Dg8+, Re7 ; 29.De8+!, T×e8 ; 30.f×e8 = D+,Rd6 ; 31.Dd8+,Rc5 ; 32.De7+,Rb6 ; 33.D×b4 !, T×b4 ; (sinon 34.b×c4) 34.Ra2 !, Ta4 ; 35.T×d5 ! qui gagnait du matériel.

27.Dxg6,T4c7 ; 28.Tg2 !,Fxb3

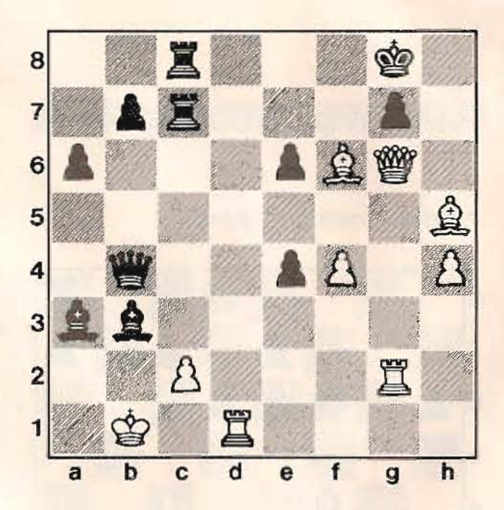


Diagramme 10

Le suspense est à son comble, mais ce sont les blancs qui dégainent les premiers !

29.Dxg7+ !!, Txg7 ; 30.Txg7+,Rf8 ou 30. ...Rh8 ; 31.Tf7+,Rg8 ; 32.Tg1 mat.

31.Tf7+,Re8 ou 31. ...Rg8 ; 32.Tg1 mat.

32.Th7+!,Rf8 ; 33. Th8 mat ! Quelle partie !

Nicolas Giffard

TAROT

L'évaluation des jeux d'attaque

Contrairement à l'esprit de coalition du système défensif, qui ne laisse que peu de place à l'initiative, l'attaquant a toute latitude pour concevoir et organiser son plan de jeu. Il possède, en effet, le privilège de modifier sa main par l'entremise des cartes du Chien et tient momentanément l'adversaire dans l'ignorance de sa force ou de ses faiblesses. Un joueur confirmé « pèse » son jeu, sans autre forme de procès, car l'expérience l'a maintes et maintes fois confronté aux situations les plus diverses. Il n'en va pas de même pour le joueur débutant, qui a besoin d'un point de repère, d'un ensemble de critères décisifs.
A l'instar du bridge, l'évaluation de la puissance d'un jeu se présente sous deux aspects : les points d'honneur et les points de distribution.

1. Les points d'honneur

Ils sont composés des points « visibles », ceux que l'on détient, autrement dit les valeurs sûres. Il existe sept contrôles, pratiquement indispensables à la validité d'un contrat. Il s'agit des trois Bouts et des quatre rois. Le principe général, pour envisager une attaque sans problèmes, consiste à détenir au moins quatre de ces contrôles : 3 Bouts et un roi ; ou 2 Bouts et 2 rois ; ou encore 1 Bout et 3 rois.
Les points « isolés » sont ceux qui ne constituent pas une possibilité de levée. Ils font néanmoins partie du patrimoine du preneur et vont, dans la plupart des cas, prendre la direction des abris.
Il est parfois tentant de conserver un honneur « dans un désert », créant la surlevée prépondérante à l'accession d'un top. Mais rappelez-vous que la prudence est la mère de la porcelaine et que Tarot n'est pas synonyme de trapèze.
Précisons encore qu'il ne suffit pas d'avoir une longue bien étoffée ; la seconde couleur également doit être solide, car c'est elle qui, bien souvent, va déterminer l'issue de la partie.

2. Les points de distribution

Ils représentent les points « extérieurs », situés en défense, problématiques mais vulnérables, c'est-à-dire les valeurs aléatoires. Constituant parfois un surplus, ils deviennent généralement la compensation d'un manque de contrôles.
La conformité de la main est en étroite relation avec les moyens de parvenir à incorporer dans le potentiel du déclarant quelques-uns de ces points excédentaires.
Parmi les éléments compensateurs correspondant à un gain distributionnel, citons :
— le nombre d'atouts = palliatif de Bouts (ex. : 4 rois sans oudler) ;
— la qualité des tarots = reprises de main assurant la capture des cartes maîtresses adverses ;

— la concentration de points = palliatif de rois;
— la présence d'une longue = palliatif d'atouts.
De cette charmante théorie découlent, bien entendu, des principes généraux.
1. La finalité du contrat: si l'on ne tient pas compte des jeux «en plomb», inchutables, qui ne souffrent aucun commentaire, et des jeux "débiles", dépendants d'un miracle, il subsiste les jeux classiques, de densité moyenne, les plus courants.
Pour ces derniers, le nombre de contrôles détermine la ligne de jeu à adopter:
— un Bout très long = éliminer ses perdantes jusqu'à une bataille d'atouts;
— deux (ou trois) Bouts courts = procéder à une course de vitesse en vue d'assurer le contrat (faire couper les adversaires, «upercuter» leurs points, sans envisager de tout «enfermer»);
— pas de Bout avec puissance d'atouts, 3 ou 4 rois ou couleur «pleine» = affranchir les tarots (chasse éventuelle) pour contrôler la donne.
2. L'écart: il constitue une protection autant qu'une force psychologique:
— gardez vos reprises de main évidentes (ex.: mariages ou Dame-Cavalier si nécessaire);
— conservez une longue dissuasive (l'adversaire sera dans l'incapacité de jouer atout);
— asséchez vos rois, dans la mesure du possible; ils valoriseront vos tarots;
— ne faites une singlette que si vous y êtes contraint (elle représente toujours un affaiblissement);
— écartez, de préférence, des couleurs courtes (pour éviter les risques de surcoupe), mais vous pouvez écarter une couleur cinquième, pour y contrôler tous les points, si la teneur de vos tarots le permet;
— ne tentez une surlevée (Dame 2e, Cavalier-Valet 3e) qu'avec un jeu litigieux.
3. L'entame: elle ne dépend pas seulement de la défense; elle est également tributaire des cartes du Chien:
— vous avez l'entame: elle vous permet de gagner un temps précieux. Attaquez immédiatement votre longue (affranchissement et épuisement des atouts adverses);
— vous recevez l'entame: essayez, d'après le Chien, de l'anticiper. Cherchez à en déduire la raison, car, très souvent, elle déterminera la suite du jeu défensif et constituera pour vous une excellente indication sur ses intentions.
4. L'équilibre des forces: l'écart et l'entame sont les deux facteurs qui prédestinent les différences de score en donnes duplicatées. Néanmoins, le jeu de la carte a son rôle à jouer.
Quel que soit le camp, la principale manœuvre de déséquilibre reste le débordement. Comme aux échecs, le temps d'avance déterminera si vous êtes en mesure d'imposer votre jeu à l'adversaire ou si vous devez subir le sien.
Face à une bonne défense il faut tendre vers un juste milieu et savoir observer le *statu quo*. C'est d'une bonne évaluation de votre main à mi-parcours que dépend la réussite de vos projets.
Deux conseils s'imposent:
— la chasse au Petit n'est une opération rentable que si elle s'avère nécessaire; c'est l'ultime recours d'une situation sans issue. Donc avec deux Bouts, ne cherchez pas à «kidnapper» le troisième;
— évitez les jeux pièges, en particulier ceux où le nombre de cartes d'une couleur est supérieur à celui des atouts.
5. La poignée: c'est une information gratuite, mais non obligatoire. L'appât du gain en fait souvent une arme à double tranchant:
— elle met en évidence la qualité et la quantité des Bouts;
— elle signale le nombre des cartes annexes;
— elle permet à l'adversaire d'utiliser ses tarots maîtres à bon escient.
6. Le Petit au Bout: c'est là l'un des principaux attraits du Tarot. A l'origine de nombreux tops, il faut s'en servir avec circonspection.
Le Petit au Bout n'est jamais une évidence. Si la détection d'une mauvaise répartition est tardive, sa vie ne tient plus qu'à un fil. C'est ordinairement le cas des jeux «miroirs», où votre vis-à-vis détient les couleurs similaires aux vôtres.
Dans des circonstances normales, il demeure un bon pari, car à l'ultime levée, tel le pion échiquéen, il reçoit une promotion équivalente à deux contrôles.
7. Dissociation des contrats de Garde, avec, sans ou contre le Chien:
• La Garde: c'est l'enchère la plus courante. Elle se caractérise par un besoin impérieux du Chien. La main présente, en effet, trop de faiblesses pour envisager une autre forme de contrat.
En duplicate, l'attaquant s'efforce de prendre avec des jeux limités, jouables, mais sans trop d'avenir, afin de provoquer un score différentiel. Parmi les cas les plus typiques: l'écart (plusieurs possibilités s'offrent au déclarant); l'erreur défensive (désobéissante, inconditionnelle de la chasse, etc.); «l'intox» (feinte du preneur, tromperie sur la marchandise).
• La Garde Sans: c'est le jeu «dans le brouillard». La Défense adoptera une toute autre manière de jouer et rester vigilante. Outre un nombre de contrôles suffisant, la main nécessite certaines plus-values:
— longueur d'atouts: mais avec 8 ou 9 tarots, si une poignée est en perspective (avec Petit au Bout), il faut savoir qu'une simple Garde est fréquemment plus rémunératrice qu'une Garde Sans;
— singlettes ou coupes franches: elles valorisent les tarots, mais ne sont pas obligatoirement synonymes de Garde Sans.
• La Garde Contre: elle est significative d'un contrôle global de la situation. En règle générale, elle ne laisse subsister que peu de «perdantes» et la défense est condamnée à n'encaisser que ses propres levées. Garde Sans et Garde Contre ont des objectifs identiques. Seule la marque prédomine et justifie le choix.

La solitude de l'attaquant est similaire à celle du général assailli sur plusieurs fronts. Toutes ses armes doivent être en état de fonctionner et il se doit de passer en revue tous les compartiments de son jeu. A l'opposé du concept défensif, systématique et coordonné, le comportement du Preneur est particulièrement caractériel. Du timoré au circonspect, de l'audacieux au risque-tout, le Tarot reste un témoin de la gamme des sentiments humains.

Règlement officiel:
Le règlement officiel sera adressé gracieusement aux lecteurs de *J & S* sur simple demande — accompagnée d'une enveloppe timbrée — adressée à: Fédération Française de Tarot, 4, cours de Verdun, 69002 Lyon.

Exercices

Voici quelques donnes extraites du Championnat de France par Triplettes 1984.
Quel contrat demandez-vous avec les mains suivantes ?

1. Preneur Sud; entame en Est
A 21 18 14 12 11 9 2
♠ R
♥ R D C 8
♦ D V 10
♣ R 9 4

2. Preneur Ouest; entame en Sud
A 21 19 15 10 7 4 Ex
♠ 8
♥ R 8 2
♦ R D
♣ C 9 8 3 As

3. Preneur Sud; entame en Nord
A 21 18 16 15 8 5 1
♠ R
♥ V 8 6
♦ R
♣ R V 8 6 4 2

4. Preneur Est; entame en Nord
A 21 14 10 9 6 4 3 Ex
♠ 4
♥ C 9 8 7 5 4 3 As
♦ 10
♣ —

5. Preneur Est; entame en Nord
A 21 12 11 9 7 5 Ex
♠ 2
♥ C
♦ R D 6 3
♣ R C 9 8 7

6. Preneur Nord; entame en Nord
A 19 18 11 7 3 1 Ex
♠ D
♥ R D 9 8 2
♦ —
♣ R 10 8 6 2

7. Preneur Ouest; entame en Est
A 21 19 16 14 13 11 6 1
♠ 9 6
♥ —
♦ D V 6
♣ R V 7 6 3

solutions page 117

Emmanuel Jeannin-Naltet et Patrick Lancman

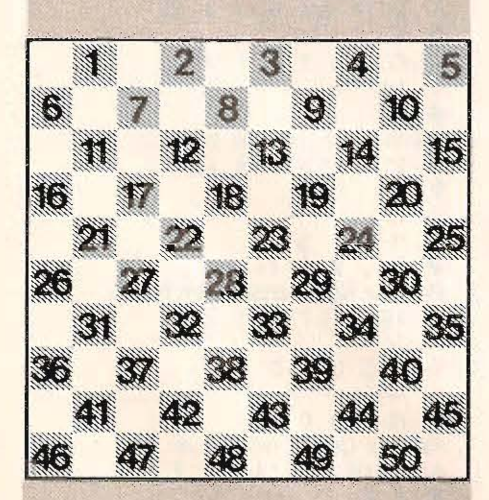
DAMES

Championnat du monde (suite)

Dans le précédent numéro, nous avons suivi le parcours (presque) sans faute des deux premiers mondiaux: Gantwarg et Clerc, lors du championnat du monde qui s'est déroulé à Dakar (Sénégal) en octobre dernier. Aujourd'hui, nous allons nous attarder sur les autres joueurs... par l'intermédiaire des parties les plus représentatives du championnat.

Numérotation du damier

Le damier comprend 50 cases claires et 50 cases foncées. On joue sur les cases foncées.



Au début de la partie, les pions noirs sont placés sur les cases 1 à 20, et les pions blancs sur les cases 31 à 50.

Avant de placer une combinaison qui a fait l'objet ici même de plusieurs chroniques, une petite attaque...

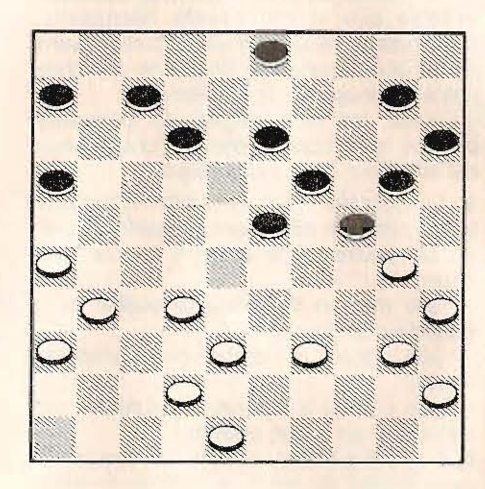


Diagramme 1: *les blancs jouent et gagnent.*

Mon compatriote Dubois vient de commettre une énorme bourde. Baliakine (blancs) en profite immédiatement. Comment?

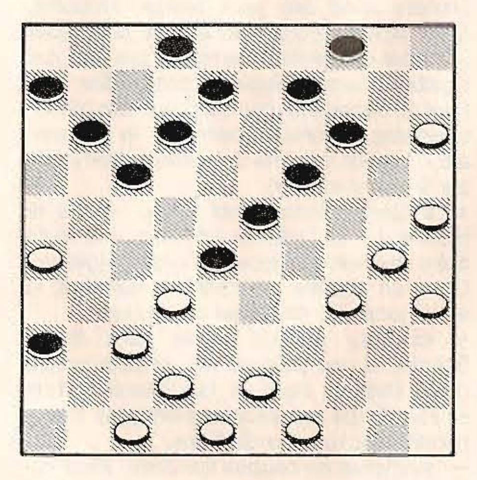


Diagramme 2: *les blancs jouent et gagnent un pion.*

Van der Wal n'a pas réussi un bon championnat du monde. Toutefois, il a quand même battu deux Soviétiques, Baliakine et Vigman. Ici, contre ce dernier, il démolit la position pour le moins scabreuse des noirs. Comment?

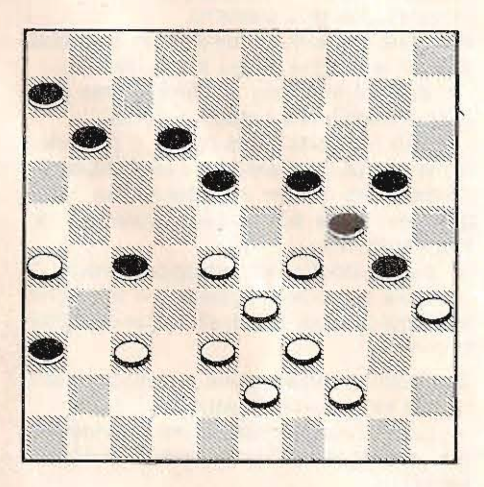


Diagramme 3: *les blancs jouent et gagnent.*

Pour avoir joué de façon beaucoup trop fantaisiste, Jansen (blancs) va être rapidement écrasé par Baliakine. Quelques coups simples suffisent. Lesquels?

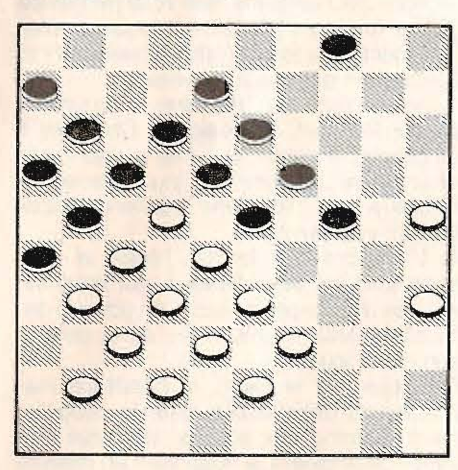


Diagramme 4: *les noirs jouent et gagnent.*

Le pion 31, mal placé, va causer beaucoup d'ennuis aux blancs. Pourquoi?

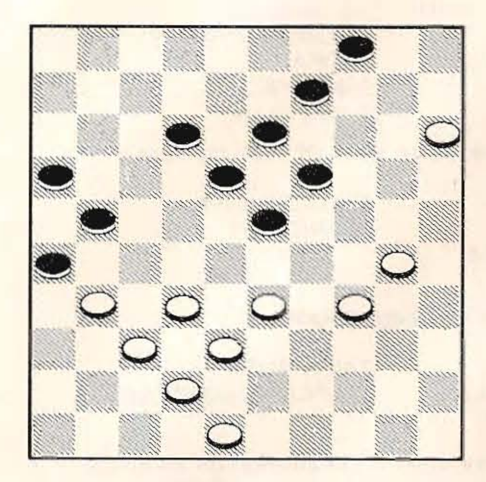


Diagramme 5: *les noirs jouent et gagnent.*

La position des blancs paraît avantageuse, car ils occupent le centre. Pourtant rien de plus trompeur... Baliakine met Stokkel (blancs) rapidement K.O. Comment?

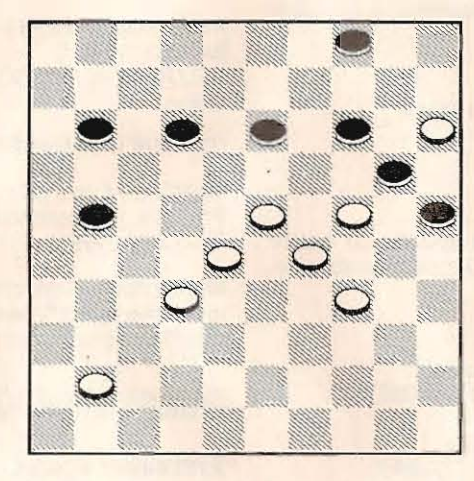


Diagramme 7: *les noirs jouent et gagnent.*

Les joueurs soviétiques sont de grands stratèges; mais ils peuvent s'avérer de redoutables tacticiens lorsque l'occasion se présente. Dubois (blancs) en fait les frais face à Wirny. Comment?

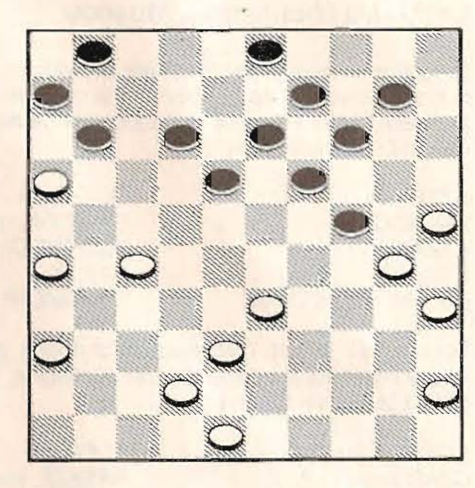


Diagramme 9: *les noirs jouent et gagnent.*

La position des blancs est un véritable «gruyère», dont les noirs tirent profit de façon décisive. Comment?

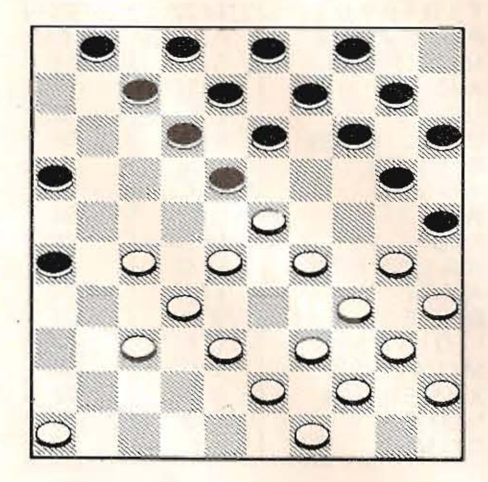


Diagramme 6: *les noirs jouent et gagnent.*

Un joli «forcing» concrétise une partie magistralement menée par Wirny qui massacre Stokkel en 34 coups. Quels en sont les coups constitutifs?

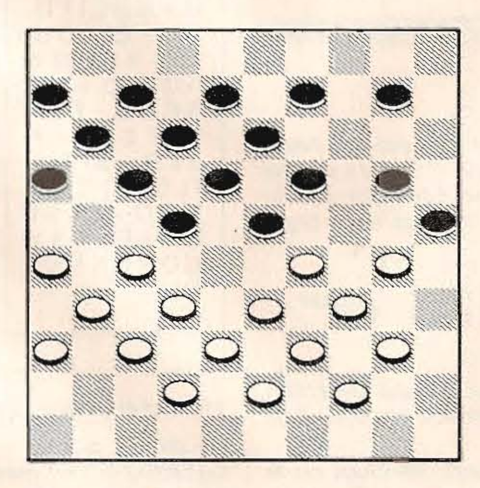


Diagramme 8: *les noirs jouent et gagnent.*

La plus belle finale du tournoi, avec Van der Wal sous son meilleur jour. Dans cette fin de partie standard, il conclut de jolie manière. Comment?

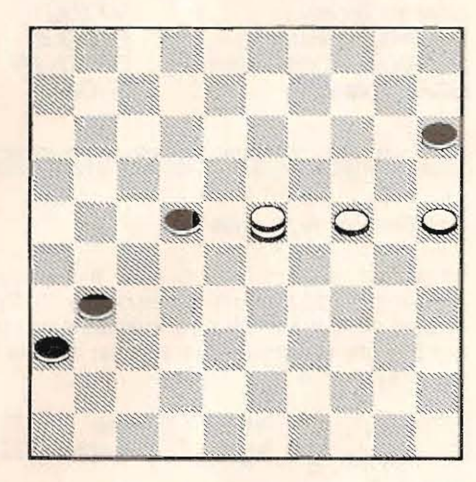


Diagramme 10: *les blancs jouent et gagnent.*

solutions pages 117 et 118

Luc Guinard

SCRABBLE®

Le P.L.I. à l'heure de ... Moscou

Ce qui caractérise d'abord l'Union Soviétique, c'est son étendue et la grande diversité de peuples qui la composent. Aussi n'est-il pas étonnant de trouver dans le dictionnaire un échantillon assez large des langues parlées en URSS.

AZERI	OUIGOUR
KALMOUK, e	OUZBEK ou UZBEK
KAZAKH	SAMOYEDE
KIRGHIZ	TADJIK
OSTIAK ou OSTYAK	TURKMENE

Pour ce qui est de l'organisation politique et sociale, on trouve évidemment deux catégories bien distinctes. D'abord les mots relatifs à la Russie tsariste :

BOYARD (noble)	POPE
CZAR (tsar)	RASKOL (secte)
DOUMA (assemblée)	STARETS ou STARIETS, inv. (ermites)
KOULAK (paysan riche)	TSAR ou TZAR
MIR (village)	TSARINE ou TZARINE
MOUJIK (paysan)	UKASE ou OUKASE (décret)
POGROM ou POGROME (mouvement antisémite)	ZEMSTVO (assemblée locale)

Puis ceux liés au système soviétique actuel :

ARTEL (coopérative)	SAMIZDAT (édition clandestine)
GOULAG	SOVIET
KOLKHOZ ou KOLKHOZE (coopérative)	SOVKHOZE (ferme modèle)

Les mots de la vie quotidienne, eux, sont les mêmes sous tous les régimes...

BRISKA (véhicule)	KOPECK
CHAPKA (bonnet)	MAZOUT
DATCHA (habitation)	ROUBLE
GOPAK ou HOPAK (danse)	SAMOVAR
ISBA (habitation)	TROIKA

De même que les termes gastronomiques...

BLINI (crêpe)	KEFIR ou KEPHIR (lait fermenté)
BORTSCH OU BORCHTCH (soupe)	PIROJKI, inv. (pâtés)
KACHA (plat à base d'orge)	VODKA
	ZAKOUSKI, inv. (hors-d'œuvre)

Certains noms d'animaux nous viennent aussi du russe :

ASTRAKAN (mouton)	KOLINSKI (martre)
BARZOI (lévrier)	MAMMOUTH
BELOUGA ou BELUGA (cétacé)	

Ainsi que quelques termes géographiques :

MERZLOTA (sol gelé)	TAIGA (forêt)
PODZOL (sol cendreux)	TOUNDRA (végétation)
SOTCH (cuvette)	

Mentionnons aussi pour terminer, la contribution soviétique à la recherche scientifique avec le TOKAMAK ou TOKOMAK (machine créant des plasmas à haute énergie).

Codification de la grille

La position d'un mot sur la grille est déterminée par une lettre codifiée de A à O, et un nombre de 1 à 15. Si la lettre est indiquée d'abord, le mot est placé horizontalement ; par contre, si c'est le nombre qui est indiqué en premier lieu, le mot est alors placé verticalement.

lettre double | lettre triple | mot double | mot triple | ♦ joker

N.B. — Ne sont admis, dans notre rubrique — sauf exception indiquée — que les mots figurant dans la première partie du *Petit Larousse Illustré 1985*.

Pour toutes précisions concernant le règlement, les clubs ou le calendrier, adressez-vous à la Fédération Française de Scrabble, 96, boulevard Péreire, 75017 Paris.

Entraînez-vous...

Voici la première partie de la finale du championnat de France Interclubs, jouée le 20 octobre dernier. Si vous désirez la jouer à votre tour, vous utiliserez un cache que vous descendrez d'une ligne au bout de trois minutes (temps de compétition d'un coup). La ligne suivante vous donnera le mot trouvé, le nombre de points, la position sur la grille et le nouveau tirage.

Tirages	Mots trouvés	Position	Points
C E I O R S U			
A A F J L M P	E C R O U I S	H 3	74
F M + E E F I R	J A L A P S (1)	9 C	26
A A R R S T T	E M P I F F R E	G 7	75
A E N O P R T	T A R T A R E S	14 A	70
A I I M T Z ♦	P O R T A N T E	A 8	140
A E E H S T ♦	M A T I R I (E) Z	5 D	118
A E E G S U U	A (C) H E T E S	15 H	86
— C D E H I L V	U S A G E	C 3	32
H + B D E I T U	D E C L I V E (2)	3 G	36
H U + E I L O U	B I D E T S	N 10	30
I U + A D G Q W	H O U L E	O 8	27
A D I G Q + E K	W U	B 3	24
A E G Q + E L R	K I D	M 11	48
A E E G L Q + N	R A (C) H E T E S	15 G	28
E L Q + B I S V	A N G E	4 L	24
I L Q + O O M U	B A V E S	D 8	26
M O O + E L S U	L I Q U I D E	12 I	30
L O + E E N X Y	M O S Q U E E	K 9	30
E O + N N N O	X Y L E N E (3)	O 1	72
N N O	N O I E	J 10	14
	G O N	N 4	12
		TOTAL	1 041

1er : Michel Duguet, avec 1 039 points.

(1) JALAP : plante
(2) DECLIVE : en pente
(3) XYLENE : hydrocarbure

Les lettres placées avant le signe + sont le reliquat du tirage précédent ; le signe – signifie que les lettres du tirage précédent non utilisées ont été annulées.

Les anagammes

Une « anagamme » est un mot formé de l'ensemble de lettres permettant de faire un scrabble de huit lettres, à partir d'un mot de sept lettres donné.
Ainsi, SETTERS scrabble sur les lettres de IOULANT, et LECTEUR (ou LECTURE) sur les lettres d'ANOSMIE. Saurez-vous trouver tous ces scrabbles ?

SETTERS + I = (**)
SETTERS + O =
SETTERS + U = (***)
SETTERS + L =
SETTERS + A = (******)
SETTERS + N =
SETTERS + T =

LECTEUR + A =
LECTEUR + N = (***)
LECTEUR + O =
LECTEUR + S = (**)
LECTEUR + M =
LECTEUR + I =
LECTEUR + E =

Les astérisques placés près de certains mots signalent le nombre de solutions différentes possibles.

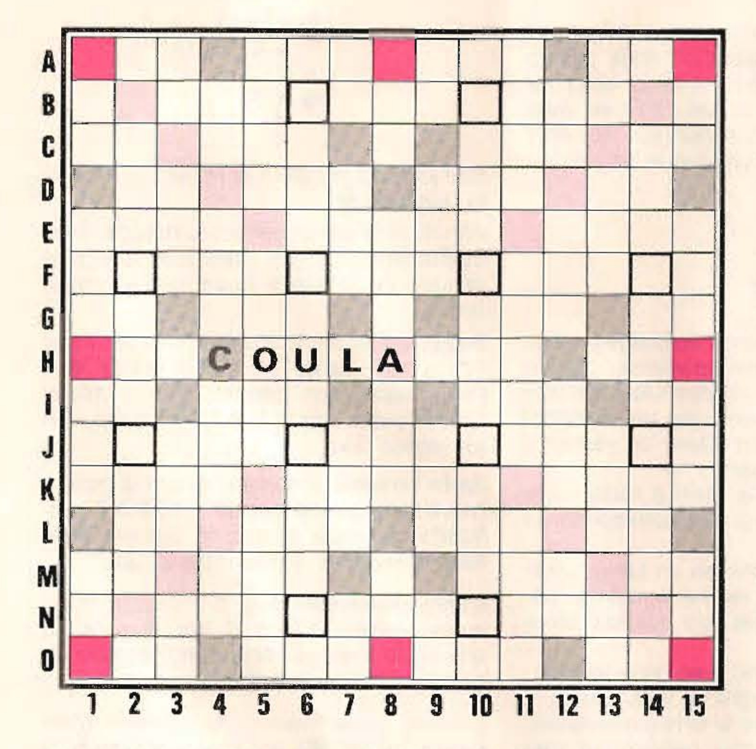
Dix coups préparés

Dans cette partie préparée par B. Bloch, il vous faudra à chaque fois placer un scrabble. Il est indispensable que vous jouiez les tirages au fur et à mesure, comme dans un tournoi... J'ai pu obtenir 980 points. Et vous ?

1. A A C C E E ♦
2. E H I O S T Y
3. E I M N N N O
4. A I N N O R T
5. A A E M T U ♦
6. A E G L R S S
7. E H L O O P R
8. A E E R S V X
9. E E M N P T T
10. A E E K R S U

Le deuxième coup

Ce joli problème nous a été envoyé par B. Cohen Bacrie (15 ans), à qui nous offrons un abonnement d'un an à *J & S*.

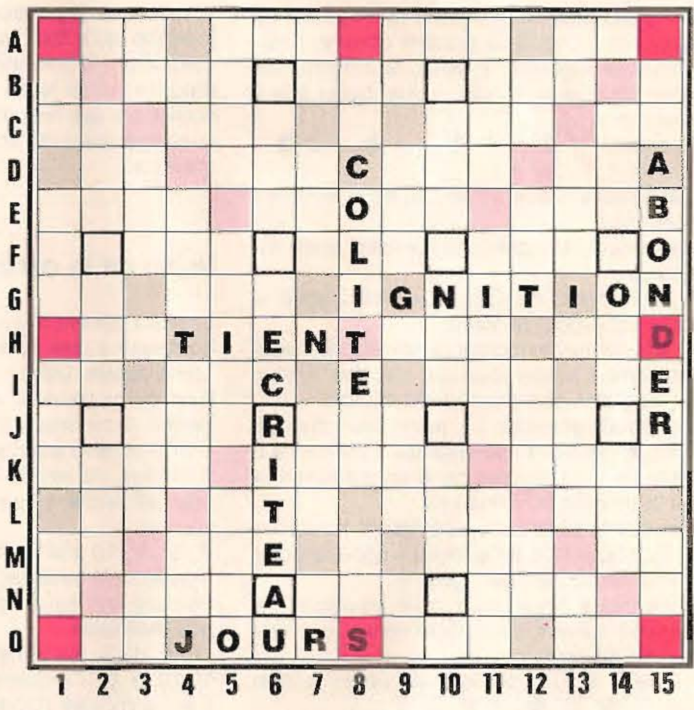


Au premier coup, COULA est placé en H4 ; trouvez le deuxième coup avec les dix tirages suivants :

1. E E G I O P T
2. B E I I L S T
3. A D E E H N ♦
4. A A P M N R ♦
5. E L O P S U U
6. A A E K R T ♦
7. E O R S S S U
8. A E H M P Y ♦
9. D E I N O S T
10. F I R S T U U

Les benjamins

« Faire un benjamin » consiste à rallonger par trois lettres un mot déjà placé sur la grille, afin de rejoindre une case « mot compte triple ».



Sur la grille ci-dessus, il est possible de trouver douze benjamins. Lesquels ?

solutions page 118

Benjamin Hannuna

BRIDGE

Initiation : les enchères

Nous terminons aujourd'hui les réponses à l'ouverture de un à la couleur.

1. Soutien dans la couleur annoncée par le partenaire.

Cette catégorie de réponse agrée la couleur du partenaire comme couleur d'atout, il est donc nécessaire d'être sûr que le camp possède au moins huit cartes dans cette couleur.

On distingue deux cas suivant que l'ouverture est une couleur majeure ou mineure :

• une ouverture d'un ♥ ou d'un ♠ implique la présence d'au moins cinq cartes. Pour soutenir le partenaire trois cartes seront donc suffisantes.

• une ouverture d'un ♣ ou d'un ♦ pouvant s'effectuer avec trois cartes, cinq cartes nous sont nécessaires pour soutenir le partenaire avec la certitude d'au moins huit cartes dans le camp.

Le nombre de cartes dans la couleur du partenaire est le seul critère pour avoir le droit de le soutenir, mais à partir du moment où vous avez décidé le soutien comme catégorie de réponse, il vous faut réévaluer votre main pour décider à quel palier il faut soutenir.

Exemple : 1 ♠ - 2 ♠ ; 1 ♣ - 3 ♣ ; 1 ♥ - 4 ♥ .

Cette réévaluation s'effectue de la manière suivante :

• le calcul des points d'honneur reste inchangé :

4 points pour l'As, 3 pour le Roi, 2 pour la Dame et 1 pour le Valet.

• par contre les points de distribution sont modifiés, 5 points pour une chicane, 3 pour un singleton et 1 pour un doubleton.

On ajoute en outre un point pour chaque atout en plus des nécessaires, c'est-à-dire à partir de la quatrième carte en majeures et de la sixième en mineures.

Les points obtenus en comptant honneurs et distribution de cette façon s'appellent des points de soutien ou points S.

Il ne vous reste plus qu'à appliquer le barème suivant pour déterminer le palier correct de soutien.

— de 5 à 10S : soutenir au palier le plus bas (1 ♣ /2 ♣, 1 ♥ /2 ♥ ...)

— de 11 à 12 S : soutenir avec un saut (1 ♦ - 3 ♦ , 1 ♠ - 3 ♠ ...)

— de 13 à 16 S : soutenir avec un double saut (1 ♥ - 4 ♥ ou 1 ♠ - 4 ♠)

Ce dernier palier avec double saut n'est autorisé que dans une couleur majeure.

Au-delà de 16 S, vous ne devez pas soutenir votre partenaire (à ce tour d'enchères). Il vous faut changer de couleur (même dans une fausse couleur, si vous n'avez pas d'autre couleur de 4 cartes).

2. La réponse par Sans Atout

C'est la catégorie de réponse la moins intéressante, il ne faudra vous y résoudre qu'après vous être assuré que vous n'avez pas le droit de changer de couleur ou de soutenir.

On distingue trois cas de réponse :

• par 1 SA. Il s'agit d'une enchère artificielle dans la zone 5 à 10 H. Elle peut se faire avec n'importe quelle distribution, même très irrégulière. Elle ne signifie pas que l'on désire jouer le coup à sans-atout, mais simplement que dans le cadre de notre main, on n'a pas le droit de changer de couleur, de soutenir ou de passer (le passe s'effectue avec toutes les mains de moins de 5 points d'honneur). Cette enchère est en fait un dépotoir.

Une exception : sur l'ouverture d'un ♣ , la réponse d'un SA montre une main régulière de 8 à 10 H. Essayez de trouver le raisonnement qui démontre qu'une telle réponse ne peut se faire qu'avec une main régulière.

• par 2 SA, promet une distribution régulière dans la zone 11 à 12 H.

• par 3 SA est une tentative de chelem, elle promet une distribution 4333 (votre partenaire ne doit pas compter sur une quelconque valeur de coupe) et exactement 15 à 16 H.

Toutes ces réponses ont des exigences précises qu'il faut respecter, mais parfois votre main correspondra à deux types de réponse ; vous ferez le bon choix en vous souvenant que les meilleures réponses sont le changement de couleur et le soutien en majeures.

le jeu de la carte

Le déroulement d'un coup de bridge peut se comparer à une course de vitesse, chaque camp essaie d'affranchir sa couleur. Le premier qui y parvient remporte un avantage décisif. Il est important d'avoir un « temps » d'avance sur l'adversaire.

A l'action de rendre la main à l'adversaire pour affranchir une couleur correspond un « temps ».

R, D, V, 10 s'affranchit en un temps, cela signifie qu'il suffit de rendre la main à l'adversaire une seule fois pour que la couleur soit maîtresse :

D, V, 10, 9, 8 s'affranchit en deux temps ;

V, 10, 9, 8, 7 s'affranchit en trois temps.

Il est primordial d'avoir le temps d'affranchir sa longueur avant que l'adversaire n'ait affranchi la sienne.

Considérons les diagrammes suivants :

Ouest :
♠ A
♥ D V 10 9 8

(N / O E / S)

Sud :
♠ R D V 10
♥ A R

Sud possède une couleur qui s'affranchit en un temps. Par ailleurs, il dispose de deux arrêts dans la couleur de l'adversaire (c'est-à-dire que la couleur adverse s'affranchit en deux temps).

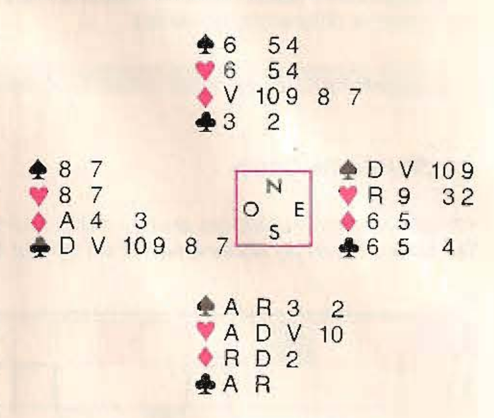
Ouest :
♠ A
♥ R D V 10 9

(N / O E / S)

Sud :
♠ R D V 10 9
♥ A

Ici, la situation est différente, chaque adversaire possède une couleur affranchissable en un temps (donc un seul arrêt).

C'est le camp qui entame qui gagne la course à l'affranchissement.



Sud joue 3 sans atout et reçoit l'entame de la Dame de ♣ .

Afin de bien comprendre ces notions, il est souhaitable de se pencher quelques minutes sur la donne avant de lire la solution.

Sud possède cinq levées immédiates : As et Roi de ♠ , As de ♥ , As et Roi de ♣ . Pour réussir son contrat, il doit trouver quatre levées avant que l'adversaire n'en aie réalisé cinq.

Après l'entame, il ne peut rendre la main à l'adversaire qu'une fois (D V 10 9 8 7 s'affranchit en deux temps, le premier arrêt saute à l'entame, il n'en reste qu'un).

L'affranchissement des ♦ peut procurer quatre levées. R D V 10 9 s'affranchit en une seule fois, il semble donc possible de gagner la course à l'affranchissement.

En effet, après avoir fait la première levée avec le Roi de ♣ , on joue le Roi de ♦ , Ouest prend l'As et rejoue le Valet de ♣ pour affranchir sa longueur ; mais il est trop tard, car Sud a affranchi ses ♦ et contrôle le coup grâce à l'As de ♣ . Sud réalise ainsi neuf levées.

Ouest avait-il le moyen de contrecarrer le plan de jeu du déclarant ? *(accordez-vous deux minutes de réflexion avant de poursuivre).*

Examinons la suite du coup : si Ouest ne capture le Roi de ♦ , resté maître, Sud qui veut affranchir sa couleur rejoue la Dame

de ♦, qu'Ouest ne prend toujours pas. Sud joue alors le deux de ♦ qui est capturé par l'As. Ouest joue le Valet de ♣, mais la situation est différente: Valet-Dix de ♦ sont affranchis, mais les communications Nord-Sud sont coupées. Le déclarant ne peut aller au mort et va chuter son contrat. Après avoir tiré ses levées maîtresses, il va rendre la main à l'Est à ♠ ou à ♥, mais n'ayant plus d'arrêt à ♣, il ne pourra pas empêcher le défilé de cette couleur.

Le déclarant avait-il un moyen de gagner son contrat même contre la meilleure défense ? *(deux minutes de réflexion)*.

Jeu correct du coup: il faut effectivement essayer d'affranchir les ♦, après le Roi de ♣, jouer le Roi de ♦, si Ouest prend on a gagné, s'il ne prend pas on rejoue la Dame, s'il prend on a encore gagné (il nous reste le deux de ♦ pour communiquer avec Nord), s'il ne prend pas, l'exploitation des ♦ n'est plus possible, il faut se rabattre sur l'affranchissement des ♥.

On joue donc l'As de ♥, puis la Dame de ♥, Est ne peut nous empêcher de faire trois levées à ♥ et donc de gagner le contrat: 2 ♠, 3 ♥, 2 ♦ et 2 ♣.

Remarque: l'affranchissement des ♦ doit être entrepris avant celui des ♥ (l'ordre inverse ne permet pas de gagner). La compréhension de cette remarque vous permet de vérifier l'assimilation de la donne.

La réponse exacte à chacun de ces problèmes rapporte un certain nombre de points; chaque donne est cotée en fonction de sa difficulté. Vous trouverez aves les solutions (page 119) un barème qui vous permettra d'évaluer votre performance.

Problème n° 1
Cote: 1 point

S N
3♥ 5SA
7♥

♠10 8 3
♥7 5 4
♦V 9 3
♣V 9 8 4

Qu'entamez-vous contre le grand chelem à avec la main ci-dessus ?

Problème n° 2
Cote: 2 points

♠A V 5 4
♥A D V 9 7
♦V
♣V 3 2

Vous ouvrez d'un ♥ la main ci-dessus, votre partenaire vous répond 2 ♦. Que faites-vous comme redemande ?

Problème n° 3
Cote: 4 points

N S
1♣ 1♠
1SA 4♠

♠9 6 3
♥R D 5
♦A D 7
♣R 9 4 2

N
O E
S

♠R V 10 8 7 4
♥V 6
♦R V 4
♣A 7

Vous jouez 4 ♠ sur l'entame du 8 ♦

Problème n° 4
Cote: 4 points

S N
1♠ 3♠
4♠

♠10 9 4 2
♥A 8
♦R V 9
♣D 6 5 2

N
O E
S

♠D V 7 6 5 3
♥V 4
♦D 2
♣A R V

Vous jouez 4 ♠ sur l'entame du Roi de ♥.

Problème n° 5
Cote: 5 points

N S
1♦ 1♠
2♠ 3♣
3♠ 4♠



♠R 7 6 2
♥A 9 5
♦R D 4 2
♣9 3

N
O E
S

♠A 5 4 3
♥8 6 2
♦7 6 3
♣A R V

Ouest entame le Roi de ♥, comment jouez-vous pour gagner 4 ♠ (Si vous laissez passer, Ouest continue par le valet ♥)

Problème n° 6
Cote: 6 points

♠7 5 2
♥6 2
♦D 10 9 6 3
♣7 5 3

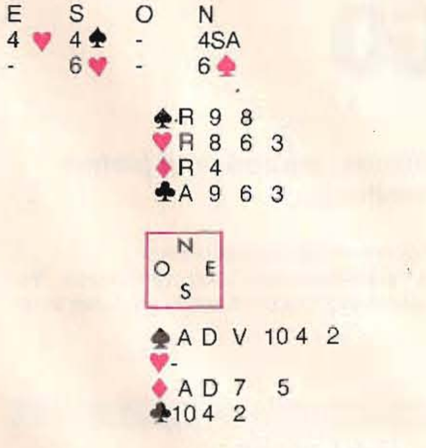
N
O E
S

♠A R 8
♥A R D
♦R V 4
♣A V 4 2

Comment jouez-vous le contrat de 3 SA sur l'entame du V♥ ?

Problème n° 7
Cote: 6 points

E S O N
4 ♥ 4♠ - 4SA
- 6♥ - 6♠



♠R 9 8
♥R 8 6 3
♦R 4
♣A 9 6 3

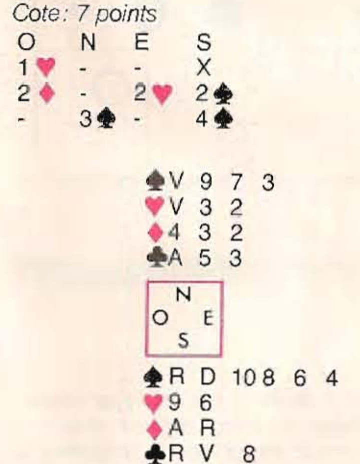
N
O E
S

♠A D V 10 4 2
♥-
♦A D 7 5
♣10 4 2

Vous devez gagner 6 ♠ sur l'entame du 4♥

Problème n° 8
Cote: 7 points

O N E S
1♥ - - X
2♦ - 2♥ 2♠
- 3♠ - 4♠



♠V 9 7 3
♥V 3 2
♦4 3 2
♣A 5 3

N
O E
S

♠R D 10 8 6 4
♥9 6
♦A R
♣R V 8

Ouest entame As Roi et Dame de ♥ comment jouez-vous pour gagner 4 ♠ ?

Problème n° 9
en flanc
Cote: 2 points

S N
2♣ 2♦
3SA



♠7 5 2
♥6 2
♦D 10 9 6 3
♣7 5 3

♠V 6 4 3
♥V 10 9 7
♦A 8 2
♣D 9

N
O E
S

Vous entamez le Valet de ♥ contre 3 SA. Le déclarant fait la levée avec la D ♥ et joue le 4 ♦ pour le 10 du mort qui fait la levée. Suit le 3 ♦ du mort pour le Roi du déclarant. Quelle carte fournissez-vous et pourquoi ?

solutions pages 118 et 119

Freddy Salama

GO

Initiation : partie à neuf pierres à handicap

• Répondre aux coups blancs

Les situations que vous rencontrez fréquemment en début et milieu de partie sont :

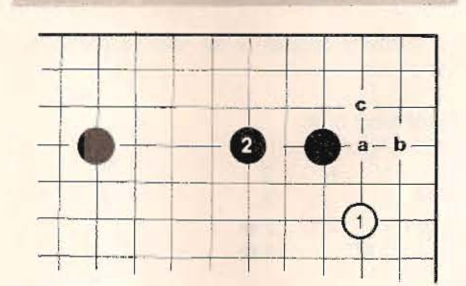


Diagramme 1 : *réduction ou invasion du coin.*

A partir de la pierre 1, qui est l'approche la plus classique du coin, le blanc cherche, soit à stabiliser sa pierre en réduisant le coin, il jouera alors en **a** ou **b**, soit à envahir le coin directement en **c**.

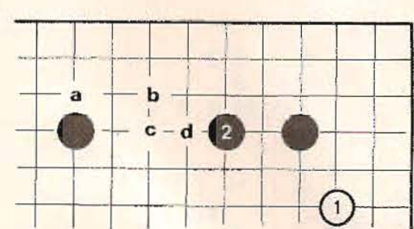
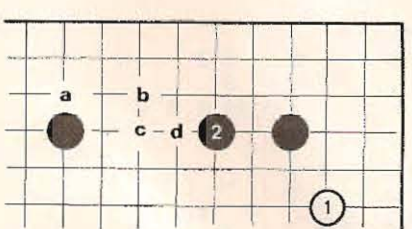



Diagramme 2 : *pénétration du bord.*

Si le noir n'a pas eu le temps de bétonner en **a**, le blanc peut aussi profiter de l'espace entre la pierre 2 et celle du milieu de bord, pour s'infiltrer en **b**, **c** ou **d**.

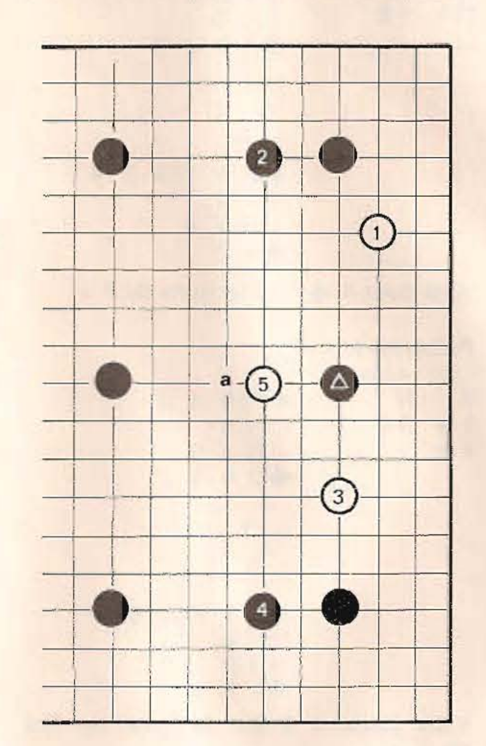


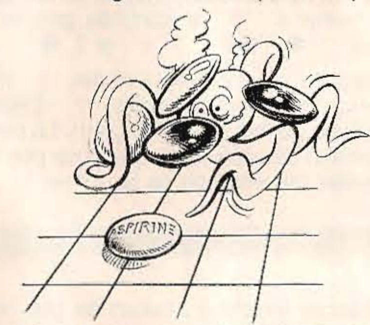
Diagramme 3 : *attaque majoritaire dite « le chapeau » ou Boshi.*

Si le blanc joue deux fois sur le même bord, il peut chapeauter la pierre ▲ avec 5 ou **a**. Si le noir joue 4 en 5, blanc joue 4 et le noir doit affronter une attaque majoritaire de coin : il ne gagne pas au change.

• L'initiative

Prendre l'initiative et savoir l'utiliser, c'est encore plus important que savoir répondre aux coups de l'adversaire.

Prenons l'exemple très simple, mais très efficace du diagramme 4. Supposons que le noir a pris l'initiative une fois ; il en a profité pour jouer le coup de béton ▲.
Premier temps : la réponse à l'invasion blanche. Technique. Quand le blanc envahit en 1, il faut toujours commencer par contre-attaquer en 2. Ensuite, parce que le noir a investi sur le bord nord, il limite l'action blanche en tournant en 4 ; 5 est un coup astucieux qui permet à la fois au blanc de se connecter à la pierre △ et de diminuer au maximum le territoire noir. Avec 6, le noir force le blanc à connecter en 7.
Avant d'aller plus loin, justifions le coup 2. Le réflexe du noir est de défendre en 4 ; dans ce cas, le blanc joue 2. La comparaison est simple ; le blanc fait plus de territoire ; le coup 2 contraint le blanc à jouer sur la deuxième ligne. Il ne faut pas s'en priver.



Deuxième temps : c'est l'essentiel. Le noir prend l'initiative et joue 8, bétonnant le coin nord-ouest. Pourtant le coup 8 tente rarement le noir qui préfère connecter en **a**, de peur que la pierre 6 ne soit capturée. Voyons les conséquences de ces deux lignes de jeu.

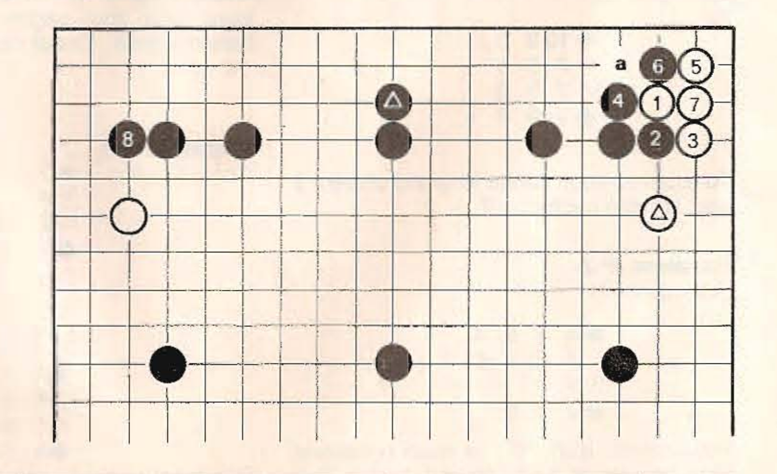
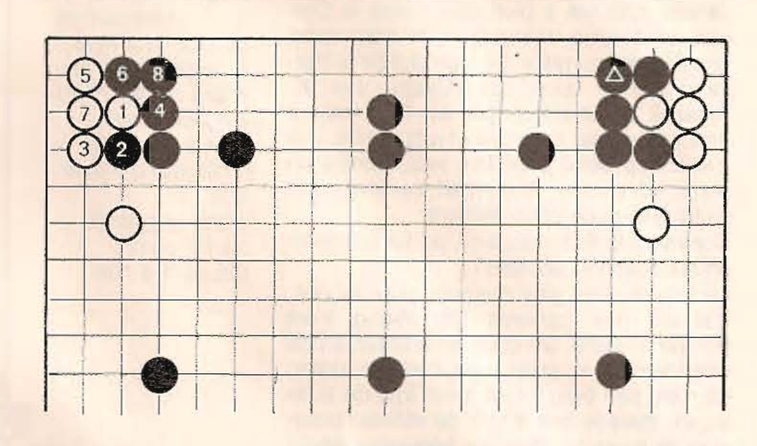


Diagramme 4

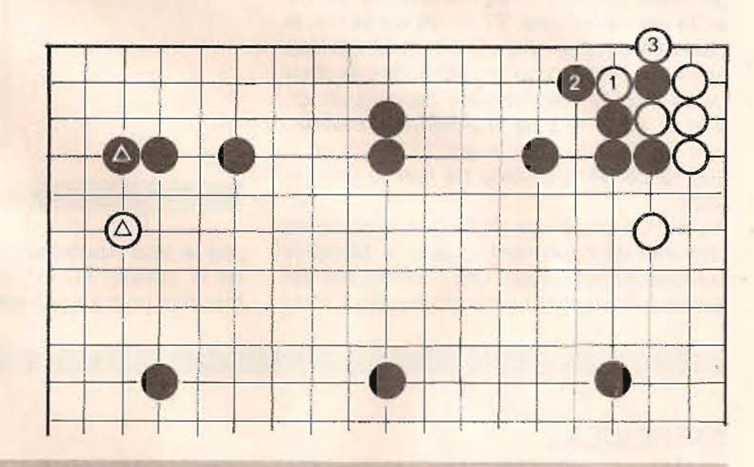
Sur le diagramme ci-contre, le noir préfère jouer ◭. Dans ce cas, le blanc peut envahir le coin nord-ouest et la même séquence est logiquement jouée, y compris la connexion en 8, n'est-ce pas? Le blanc a envahi successivement les deux coins et il recupère l'initiative.

Diagramme 5



Ici, (diagramme 6) le noir a bétonné le coin avec ◭. On voit tout de suite qu'en plus des points qu'il assure dans le coin, ce coup affaiblit considérablement la pierre blanche ◬. En admettant que le blanc joue 1 — c'est ce que craint, en principe, le noir — que se passe-t-il? Noir bloque en 2 et blanc capture en 3. Le résultat n'est pas très spectaculaire. En plus, et, encore une fois, c'est l'essentiel, le noir récupère l'initiative pour la deuxième fois. Il va pouvoir attaquer la pierre◬.
Nous avons vu, au passage, comment répondre à l'invasion du coin.

Diagramme 6



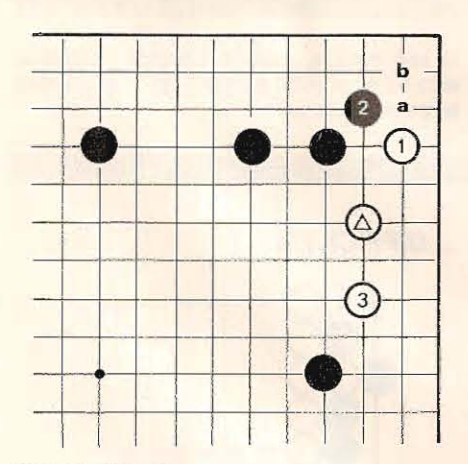


Diagramme 7

Si le blanc (diagramme 7) cherche à stabiliser sa pierre ◬ en glissant sous les pierres noires, avec 1, noir doit répondre en 2; c'est un coup solide et les pierres blanches ne sont pas encore stables. Le blanc revient normalement jouer en 3. S'il ne le fait pas par exemple pour garder l'initiative, vous avez un objectif: à la première occasion vous jouerez en 3 qui est le point vital d'attaque et de défense des pierres blanches. Si le blanc joue 3, le noir a l'initiative. Il y a sans doute un coup de béton ou d'attaque à jouer quelque part ailleurs, et c'est le moment!
Si le blanc joue **a**, bloquez en **b**, sans hésitation.

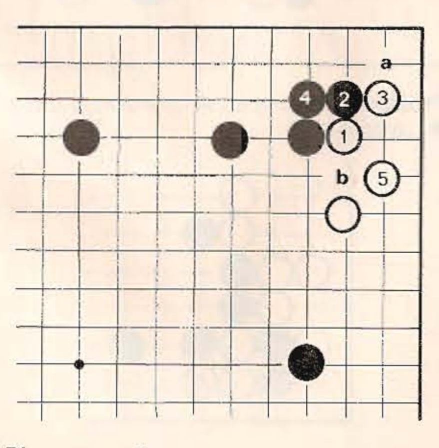


Diagramme 8

Le blanc (diagramme 8) peut aussi chercher la stabilisation, et, éventuellement, les complications, avec le coup de contact en 1. Bloquer en 2 est le seul coup. Ensuite, quand le blanc joue 3, il y a plusieurs réponses possibles. La plus simple consiste à connecter solidement en 4. Le blanc doit obligatoirement se renforcer en 5 et le noir a l'initiative.

Au lieu de 4, le noir a à sa disposition deux autres coups plus énergiques en **a** et **b.** Les séquences qui en résultent sont un peu plus compliquées; une seule erreur et, partant d'un bon coup, on aboutit à une catastrophe.

Or, pour gagner à 9, il suffit de quelques recettes simples. La sage connexion en 4 est suffisante pour le moment. Quand vous aurez maîtrisé ces quelques séquences, il vous sera facile d'assimiler les autres, mais le handicap sera peut-être réduit.

Partie : Kraszek frôle l'exploit

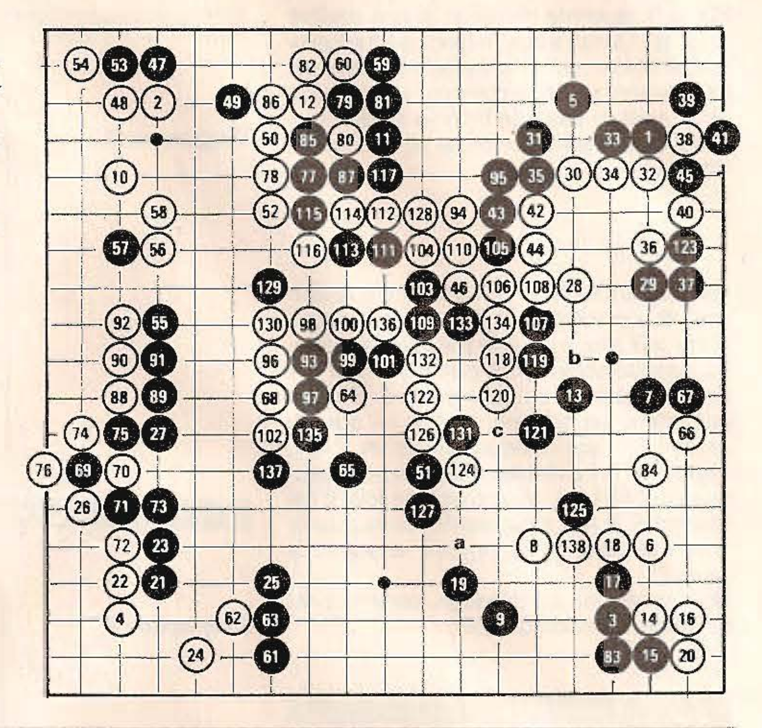
Champion d'Europe en 1983, le polonais Janusz Kraszek a bien failli battre le Chinois de service Wang Qun, et créer ainsi une énorme surprise. Le tournant de la partie a été le coup 121 (Diagramme 9). Kraszek aurait dû couper en 134, mais il était pressé par le temps et a dû croire que c'était trop beau pour être vrai. Contre un autre adversaire, il n'aurait certainement pas manqué ce coup évident.

Comment le Polonais a-t-il pu se retrouver en aussi bonne position ?

Le Fuseki n'est pas mauvais pour le noir, d'autant plus qu'avec 28, Wang s'est trompé de zone. Un coup en **a** aurait érodé efficacement la puissance centrale noire ; 49 n'est pas bon : il faut jouer tout de suite en 61, mais le noir a tout de même l'occasion de jouer ce coup. La séquence 88-92 fait beaucoup de points, mais affaiblit dangereusement les pierres blanches au centre et 93 est très sévère. 97 en 98 aurait mis le blanc en position très difficile. 102 est trop optimiste ; le coup qui aurait dû être le coup perdant est le 104. Le blanc devait jouer en **b** pour vivre le plus rapidement possible. Noir sanctionne bien avant 121. 123 en **c** était la dernière chance de tuer le groupe blanc.

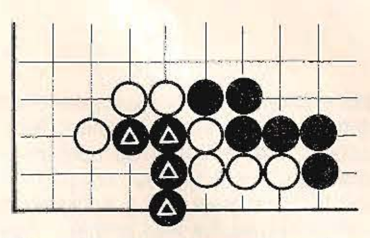
Au lieu de ça, le noir défend et la partie se renverse définitivement, quand le blanc vit confortablement avec 136... Wang qui est devenu champion du monde amateur n'est pas le seul Asiatique à avoir humé le vent de la défaite. Le Hollandais Schlemper a bien failli battre également le Coréen Yoo et lui ravir ainsi la 2e place. L'exploit historique sera-t-il pour cette année ? On le saura dès le 24 mai prochain...

Diagramme 9: *au 6e championnat du monde amateur à Tokyo, la partie Wang Qun (Chine) qui joue blanc, face à Kraszek (Pologne) qui joue noir. Blanc gagne de 15 1/2 points. Coups 1 à 138.*

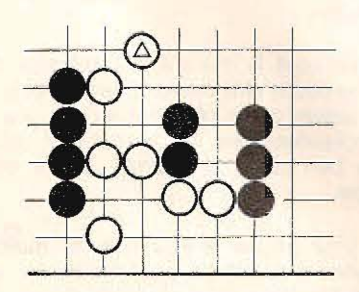


EXERCICES...

FACILES...

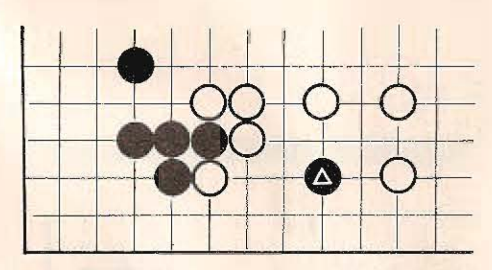


Problème 1: *blanc joue et capture les pierres noires* ▲ .

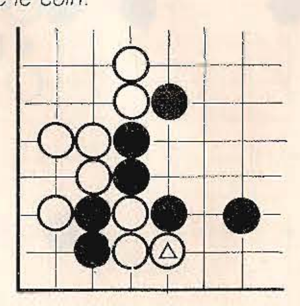


Problème 2: *blanc vient de jouer* △ *. Noir joue et coupe blanc en deux.*

...MOYENS...

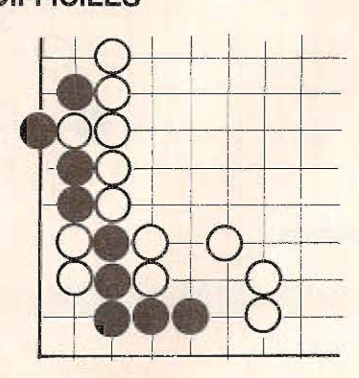


Problème 3: *noir joue et connecte la pierre* ▲ *avec le coin.*

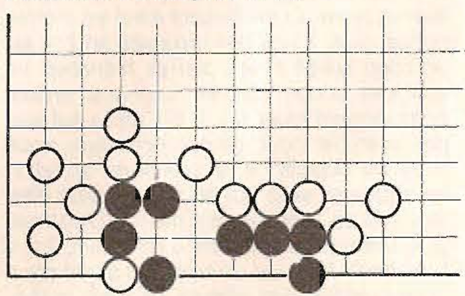


Problème 4: *blanc vient de jouer* △ *. Quelle est la meilleure réponse? (Il faut prendre une bonne forme).*

... DIFFICILES



Problème 5: *noir joue et vit.*



Problème 6: *blanc joue et tue.*

Pierre Aroutcheff

solutions page 119

BACKGAMMON

Dans les dix positions-ci, c'est à Blanc de jouer. Trouvez sa meilleure façon d'avancer ses pions... Dans les solutions, page 120, un barème vous indiquera votre score d'après le choix de vos mouvements...

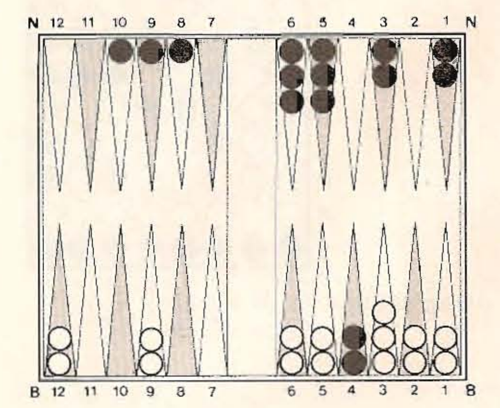


Diagramme 1 : *Blanc joue 6-1.*

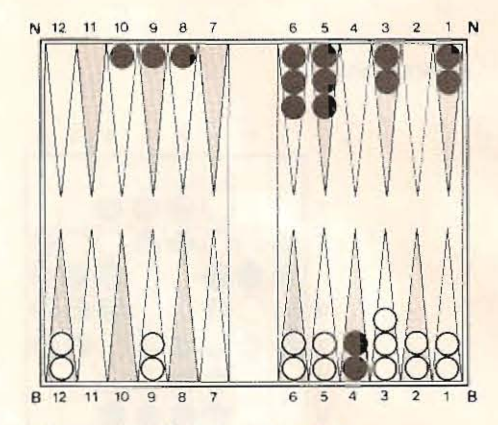


Diagramme 2 : *Blanc joue 5-3.*

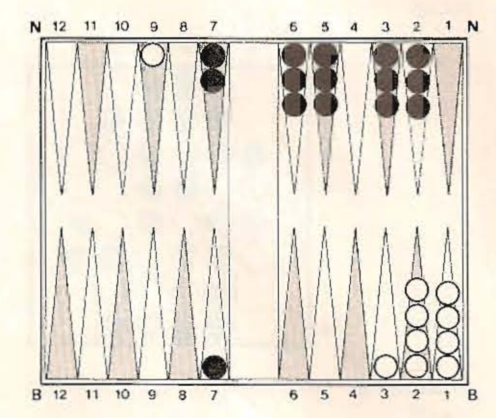


Diagramme 3 : *Blanc joue 3-1 (Blanc a sorti cinq pions).*

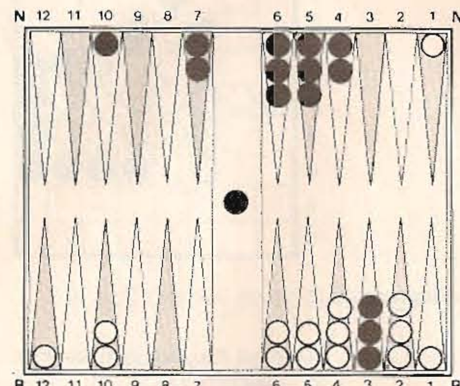


Diagramme 4 : *Blanc joue 5-2.*

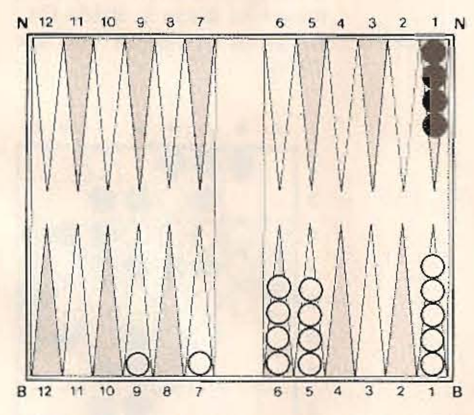


Diagramme 5 : *Blanc joue 6-5 (Noir a sorti onze pions).*

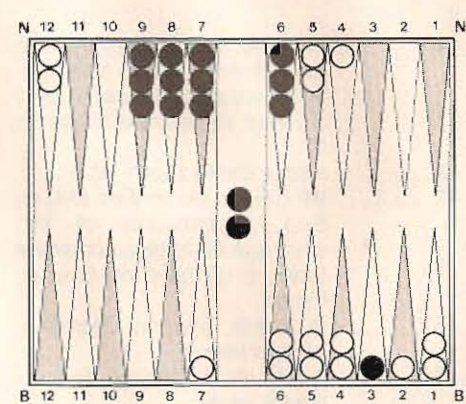


Diagramme 6 : *Blanc joue 4-2.*

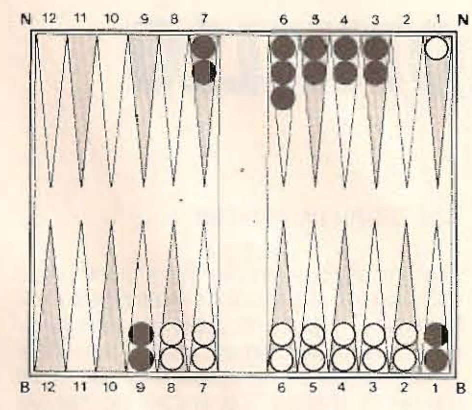


Diagramme 7 : *Blanc joue 5-4.*

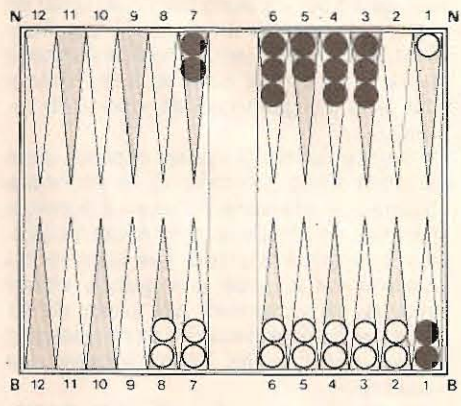


Diagramme 8 : *Blanc joue 5-4.*

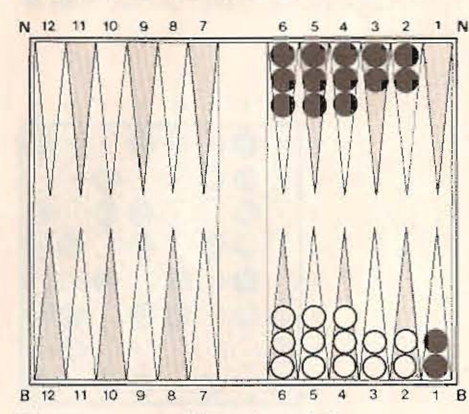


Diagramme 9 : *Blanc joue 5-4.*

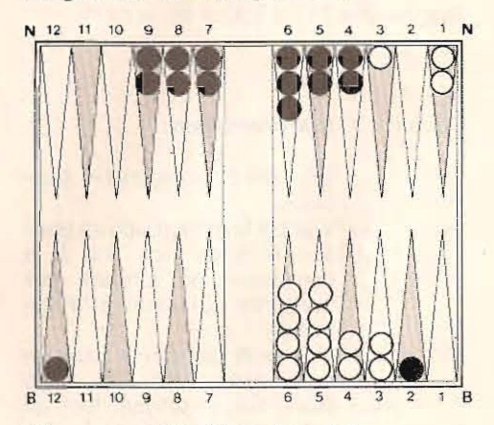


Diagramme 10 : *Blanc joue 1-1.*

solutions page 120

Donat Bernard et Benjamin Hannuna

OTHELLO

Les pions de reprise

Certains pions jouent, au cours d'une partie d'Othello, un rôle modeste mais néanmoins déterminant. Ils se trouvent en effet utilement placés, au moment crucial, pour offrir les libertés de jeu nécessaires ou permettre d'éviter le blocage, ou encore donner un «temps» supplémentaire. Dans la plupart des cas, il s'agit de pions placés au cœur de la position adverse en deçà de ses frontières, et qui effectuent comme une prise à revers. C'est ce qui autorise à les classer sous le terme générique de «pions de reprise».

L'influence de tels pions est explicite dans de nombreuses positions, et l'on constate souvent que si la couleur d'un seul pion était changée, le cours de la partie serait modifié. Leur importance explique que dans le jeu moderne, on accorde une grande importance au regroupement des pions de sa couleur et à l'élimination des pions adverses infiltrés, que l'Anglais Woch appelait des «coucous».

La partie ci-dessous, jouée en club, montre l'importance de leur travail discret, mais efficace...

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	52	29	28	21	51	26	46	53
2	59	47	15	16	10	27	50	48
3	36	35	12	8	5	9	18	23
4	20	19	7			4	17	24
5	38	37	6			1	11	22
6	43	45	14	31	3	2	13	25
7	44	60	42	30	34	32	49	56
8	58	57	41	40	39	33	54	55

Diagramme 1: *les coups de la partie.*

Coups: **Commentaires:**

1 à 10: .... Un début «diagonal» classique.

14: .... Blanc a bien regroupé sa position et force Noir soit à la contourner en formant des frontières (D1), soit à la traverser.

15 à 20: ...... Noir tente de pouvoir jouer un coup simple en D6, mais Blanc l'en empêche, tout en recherchant toujours le regroupement de ses pions.

19 à 21: ...... C1 ouvrait plus facilement l'accès à D6.

25: .... l'absence d'un pion noir sur la diagonale C1-H6 fait que le coup H6 ne retourne pas G5.

Avec les pions de reprise G4-G5-F4-F5, Blanc est maintenant parfaitement embusqué dans la position noire Est.

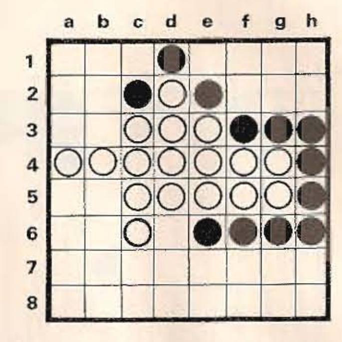


Diagramme 2: *après le coup 25. H6.*

27: .... C1 avait l'avantage d'éliminer le «coucou» G5.

29: .... Noir ne peut venir en E1. Il doit jouer B1 pour ne pas laisser un coup simple à Blanc en E1, mais il lui laisse la liberté G1.

30-32-34: ... les pions de reprise font leur office.

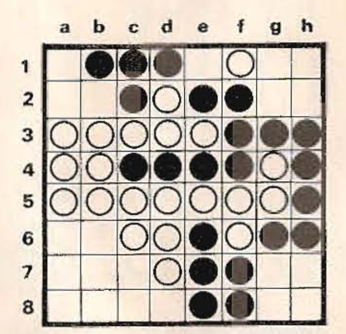


Diagramme 3: *après le coup 39. E8.*

40: .... la partie Sud-Ouest du terrain est fermée à Blanc. Une nouvelle reprise lui permet d'éviter d'utiliser sa dernière liberté en G1.

42: .... même chose qu'en 40.

43: .... B8 créerait un bord de cinq en Sud et permettrait 44. H7, alors que A6 force au contraire Blanc à un bord de cinq en Ouest.

46: .... la liberté, jusqu'ici réservée, est bienvenue.

47: .... profite de la menace de fourchette en A2.

48: .... la réponse du berger à la bergère: profite de la menace de fourchette en E1.

49: .... si E1, 50. A2 suivi de 52. A1. Si H1, 50. E1; 51. G2; 52. A2 suivi de A1.

51: .... si H1, 52. E1 puis A1.

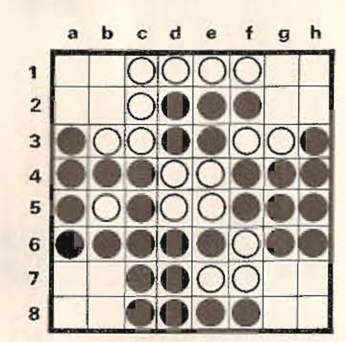
54 à 56: ...... Blanc joue une séquence qui lui permet de récupérer un pion de reprise pour aller en A2. Jouer dans l'ordre inverse (H7-H8-G8) fait perdre un point au score final à Blanc.

57: .... A2 tout de suite fait perdre un point à Blanc.

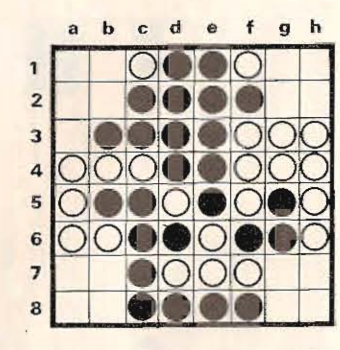


Diagramme 4: *fin de la partie.*
Blanc: 37 - Noir: 27

Exercices



Problème 1: *Noir prend un coin en trois coups.*



Probème 2: *Noir prend un coin en quatre coups.*

solutions page 120

François Pingaud

LABYÈDRE

Est-ce un labyrinthe spatial ou un casse-tête en volume ? Les deux ! Et voici pourquoi. D'abord construisez-le...
1. découpez la figure ;
2. amorcez soigneusement les plis, au moyen de l'ongle du pouce par exemple ;
3. collez les languettes de raccordement dans l'ordre numérique indiqué.
Et ça y est ! Vous avez obtenu sans trop de difficultés un dodécaèdre régulier (irrégulier, si vous n'êtes pas très manuel...).
Maintenant, trouvez le chemin qui relie les deux étoiles entre elles. Mais, vous savez, pour compliquer la chose, vous pouvez essayer de le trouver sans construire le dodécaèdre lui-même !



solution dans le prochain numéro.

CAMBRIOLAGE AU MUSÉE

Le gardien de nuit du musée vient de surprendre un cambrioleur en pleine activité. Celui-ci s'échappe aussitôt par un escalier vers le sous-sol, qui mène aux égouts.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28

Plan du musée

Alerté, le conservateur du musée constate que le voleur a emporté trois objets, pour une valeur totale de 130 000 F. Le commissaire de police dépêché sur les lieux remarque que le cambrioleur est entré et sorti du musée de la même façon, par les égouts.
Il se fait expliquer le fonctionnement du système d'alarme du musée : ce système laisse entrer un cambrioleur dans une pièce, mais le signal d'alarme se déclenche dès que le cambrioleur franchit cette même porte une seconde fois. Or, le signal en parfait état de marche, n'a pas fonctionné.

Voici la liste des objets précieux du musée, ainsi que leurs valeurs et leurs lieux d'exposition.

OBJETS	VALEURS en milliers de F	SALLE N°
Argenterie	100	13
Bague	70	5
Coffret	50	12
Diamant	90	2
Manuscrit	10	26
Reliquaire	60	16
Statuette	40	10
Tableau	80	19
Tiare	30	22
Violon	20	7

1. Quels sont les objets volés par le cambrioleur ?

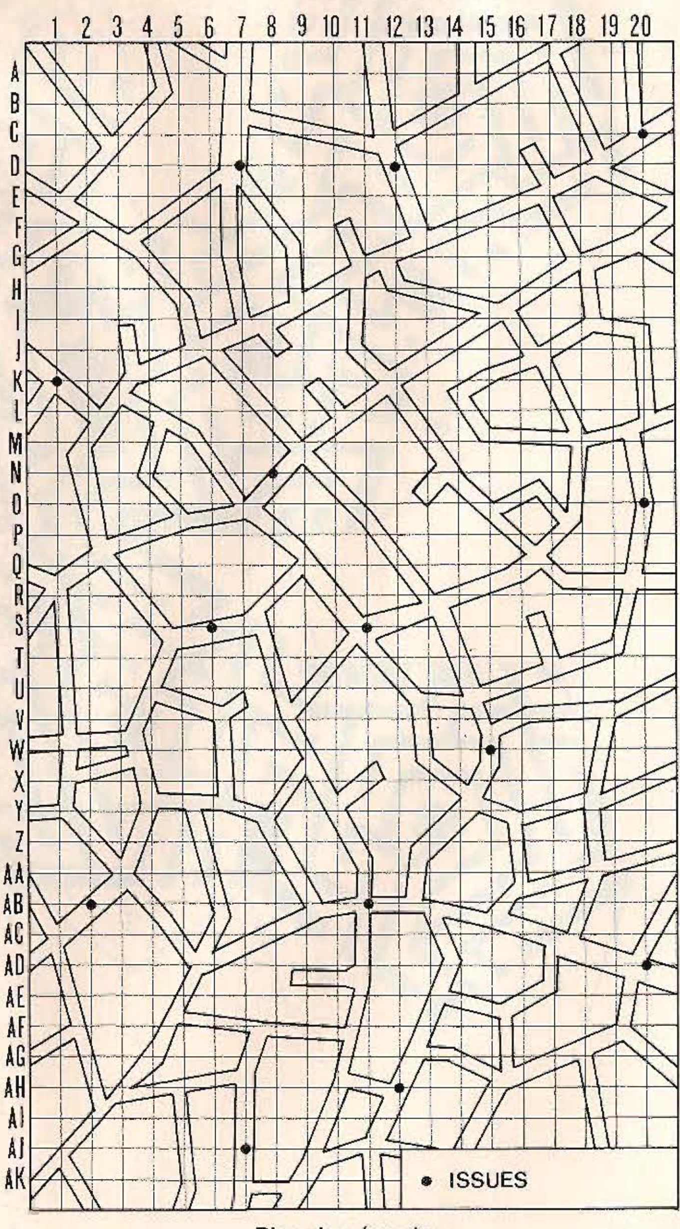
Le conservateur explique au commissaire que les objets volés sont munis d'un émetteur miniaturisé qui va permettre de localiser le voleur dans sa fuite. Immédiatement, deux voitures réceptrices sont appelées et cernent le quartier. Chaque voiture capte les ondes émises et relève la direction de leur émission. Le commissaire trace sur le plan des égouts la ligne reliant la position de chaque voiture au point qu'elle relève.

C'est l'intersection des deux lignes tracées, pour deux relevés faits au même moment qui donne la position du cambrioleur.
Voici ces relevés :

Position voiture 1	AK-12	AK-12	AE-18	AC-20	S-19	W-11
Position voiture 2	R-19	R-19	X-17	T-7	T-3	B-8
Relevé voiture 1	AF-2	U-4	P-3	B-11	A-7	M-1
Relevé voiture 2	AJ-1	AJ-1	AE-3	P-19	D-19	P-1

En suivant les déplacements du cambrioleur dans les égouts, le commissaire réalise que celui-ci progresse selon une certaine logique. Il décide donc d'aller au-devant du voleur et de l'arrêter...

2. A quelle issue le commissaire arrêtera-t-il le cambrioleur ?

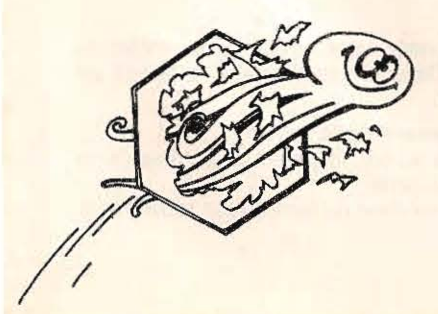


Plan des égouts

solution page 120

LA VALLÉE DES BRUMES

Un vrai jeu de rôle dans J & S? En cinq pages de règles! C'est prêter le flanc aux critiques de « simplisme extrême » de la part des donjonneurs intransigeants comme à celles de « complexité excessive » de la part des amateurs de jeux tactiques traditionnels. Mais nous avons pris le risque. Car nous pensons que, s'ils veulent bien passer outre leurs préjugés, les premiers apprécieront en connaisseurs cette aventure, et les seconds découvriront la richesse de cette nouvelle forme de jeu. Allons, courage... Affrontez cette Vallée des brumes... et son univers impitoyable!



Tout petit déjà vous fouilliez caves et greniers. Et les années ne vous ont pas changé... L'un de vos voyages vous a permis de découvrir ce qui est devenu votre passion: La Vallée des Brumes, un lieu étrange, difficile d'accès, gardé par le Maître de la vallée. Selon la légende, cet Esprit désincarné veille sur la vallée et le Temple de la Connaissance, vestige d'une civilisation passée...
La vallée est quelque part dans la Cordillère des Andes, au Pérou.
Vous avez monté une expédition avec quelques autres aventuriers. Après quelques recherches, votre avion survole une brume épaisse, coincée entre de hauts sommets. Les instruments confirment votre position, et vous amorcez un premier passage au-dessus de la Vallée des Brumes, quand soudain...
Ce jeu est une initiation aux jeux de rôle. Vous avez le choix entre incarner un personnage, ou tenir le rôle du meneur de jeu (M.J.).

nombre de joueurs: un M.J. et de 1 à 10 (4 à 6 de préférence) joueurs incarnant chacun un personnage.

but du jeu:
- pour les joueurs: trouver l'entrée du temple;
- pour le M.J.: amuser ses joueurs; et totaliser un maximum de Points de Pouvoir (PP) en tant que Maître de la vallée.

Rappelons que dans un jeu de rôle classique, le M.J. ne joue pas. Il est là pour servir d'arbitre et pour faire jouer les joueurs; incarnant notamment la personnalité des monstres et autres personnages extérieurs au groupe (c'est-à-dire les personnages non joueurs). Ici, chacun peut jouer, M.J. y compris; il incarnera en effet, la personnalité du Maître de la vallée. En tant que tel, il devra tester la résistance et la valeur des aventuriers avant de leur permettre de pénétrer dans le temple. Son objectif n'est pas de tuer les personnages, ni même de jouer contre eux, mais de disséminer des obstacles tout au long de leur progression, pour les éprouver...

matériel de jeu:
- un plateau de jeu représentant la topographie de la Vallée des Brumes;
- des pions, répartis comme suit:
  - — 4 pions doubles pont;
  - — 6 pions doubles passage à gué:
  - — 1 pion double entrée du temple:
  - — 1 pion-caverne des monstres;
  - — 10 pions-personnages (cinq hommes, cinq femmes);
  - — 1 pion-ours;
  - — 1 pion-lion.
- deux dés.

préparation de la partie:
- les joueurs/personnages. Chaque joueur crée d'abord son personnage, selon le modèle ci-dessous:

1. choisir son sexe.
2. déterminer les caractéristiques. On lance les deux dés, on additionne les résultats et on ajoute 10. Le total représente le nombre de points à répartir dans les trois caractéristiques du personnage: connaissance, santé, chance. Chacune d'elles doit être comprise entre 1 et 10.
3. On distingue deux types de connaissances:
— connaissances spécifiques: multipliez le montant de votre connaissance par 7; ce qui donne le nombre de points à répartir dans les connaissances spécifiques. Là encore, chacune doit être comprise entre 1 et 10.
Ces chiffres permettent d'évaluer les compétences dans les connaissances spécifiques suivantes:
- arts martiaux: combattre au corps à corps (avec ou sans arme);
- botanique: reconnaître et/ou comprendre la flore même mystérieuse;
- cryptographie: déchiffrer une écriture ou un symbole mystérieux;
- mécanique: comprendre et/ou utiliser un mécanisme;
- parachutisme: atterrir en parachute sans se blesser;
- secourisme: savoir utiliser la trousse de premier secours et les sérums anti-poison;
- tir: tirer avec une arme.

— connaissances générales: sert à déterminer vos aptitudes, dans les connaissances non citées précédemment:

si vous avez en connaissance	cela vous donne en connaissance générale
1	1
2 - 3	2
4 - 6	3
7 - 8	4
9	5
10	6

4. Santé:
Etat de santé: reportez ici la valeur de votre caractéristique santé. Cette valeur variera en fonction des blessures et des soins. En aucun cas, des soins (ou autres) ne pourront vous faire dépasser votre maximum initial. A 0, votre personnage est mort. D'autre part, cette valeur sert à déterminer la réussite ou l'échec d'une action purement physique qui n'est pas directement reliée à une connaissance spécifique.
Endurance: reportez ici la valeur de votre caractéristique santé. Chaque fois que

vous perdez ou récupérez un ou plusieurs points d'état de santé, (PS), vous perdez ou récupérez le même nombre de points d'endurance (PE). D'autre part, l'endurance sert à déterminer le maximum de cases que vous pouvez franchir en un tour de jeu. A chaque déplacement, vous perdez 1 PE. Si vous restez sur place, vous récupérez 4 PE, sans toutefois dépasser votre état de santé du moment.

5. Chance :
Cette caractéristique est utilisée dans deux cas distincts :
— de façon volontaire : il vous est possible de tester volontairement votre chance pour tenter d'éviter les mauvais coups du sort. Après chaque test volontaire, vous diminuerez votre chance de un point.
— de façon obligatoire : dans certaines phases de jeu, vous serez obligé de tester votre chance pour déterminer si le hasard vous est favorable ou pas. Le test n'entraînera pas de diminution de vos points de chance.
Au cours de la partie, vous pourrez être amené à récupérer des points de chance, mais en aucun cas vous ne pourrez dépasser la valeur initiale de votre chance.

6. Équipement :
Lancez vos 2 dés à 6 faces (2d6) en choisissant à l'avance celui des dizaines et celui des unités. Ajoutez 334 au résultat obtenu, cela vous donne le nombre de points que vous pourrez dépenser pour acheter votre équipement, d'après la liste ci-contre. (Vous pouvez vous grouper pour les achats).

• Le meneur de jeu : en tant que Maître de la Vallée, il va devoir gérer son capital de Points de Pouvoir (PP). Au début de la partie, il dispose de 30 PP, qu'il pourra utiliser pour modifier le résultat des rencontres (voir phase 6 du tour de jeu) et pour créer un nouveau monstre.
En tant que M.J., il devra sélectionner secrètement (en inscrivant le numéro de chaque case sur un papier), les emplacements suivants :
— du pont (sur la grande rivière) ;
— des passages à gué (un sur chaque petite rivière) ;
— de l'entrée du temple (dans la montagne, dos à une paroi infranchissable) ;
— de la caverne des monstres.
Il ne posera les pions correspondants sur la carte que lorsque les personnages arriveront en vue de ceux-ci.
Il agira de même avec le premier monstre (lion ou ours) qu'il fera partir de la caverne et qu'il déplacera secrètement (en notant les cases traversées) jusqu'à ce qu'il arrive en vue des personnages. Il posera alors le pion-monstre sur la carte. N'oubliez pas de retirer le nombre de PP nécessaire à sa création (voir description des rencontres).

utilisation des caractéristiques :
Lorsqu'un personnage souhaite accomplir une action dont la réalisation n'est pas évidente (autre que : dormir, marcher...), il doit « réussir un test sous la caractéristique concernée ». Pour ce faire, le M.J. doit déterminer objectivement le degré de difficulté de l'action entreprise. Ensuite, le joueur lance 2d6, dont la somme modifiée par les boni ou mali dus à la difficulté (voir table 1), déterminera la réussite ou non de l'action. Si le résultat ainsi obtenu est inférieur ou égal à la valeur de la caractéristique concernée, l'action est réussie. Sinon, elle échoue.
Pour toute situation non précisée dans les règles, le M.J. devra user de son bon sens pour résoudre le problème en comparant avec une situation connue.

équipements :	**coûts**
— Pistolet chargé (6 cartouches)	60
— Fusil de chasse (2 cartouches)	150
— Poignard	25
— Machette	50
— Munitions (10 cartouches de fusil ou pistolet)	4
— Hachette	8
— Jumelles	100
— Lampe torche étanche avec piles	11
— Corde 10 mètres	40
— Grappin	27
— Fusée éclairante	5
— Tente 2 places	63
— Sac de couchage	21
— Réchaud et recharges	12
— Casserole	3
— Couteau suisse	13
— Bloc-notes	1
— Lunettes de soleil	20
— Sifflet	1
— Boussole	18
— Un mètre	2
— Emetteur-récepteur radio portable	350
— Une paire de Walkie-Talkies ; portée : 15 cases	27
— Un parapluie	7
— Pelle pliante	4
— Ficelle	1
— Miroir incassable	4
— Loupe	9
— Walkman avec une cassette de Sardou	35
— Appareil photo avec pellicule	100
— Polaroïd avec pellicule	50
— Gourde	5
— Bouteille thermos	7
— Briquet tempête	10
— Trousse de secours (5 usages) (chaque usage permet de récupérer un PS)	33
— Sérum antipoison - 1 dose (1 dose annule les effets d'un poison)	10
— Bombe antimoustique 2 usages (éloigne les moustiques)	10
— Balise de détresse	55
— Nourriture pour une semaine	30

Table 1

Degré de difficulté :	Modification :
Très facile	− 2
Facile	− 1
Normale	0
Difficile	+ 1
Très difficile	+ 2

début de la partie :
Sabotage ou signe du Destin ? Le moteur cafouille, s'arrête, et l'avion commence à tomber. Dans l'affolement, vous saisissez votre sac sans vérifier sa fermeture et vous sautez en parachute avec vos collègues. Le parachute s'ouvre et sous le choc, 1d6 objets tombent de votre sac. Rien à faire, ils sont perdus. Vous traversez la brume, vos collègues ont disparu...
Le M.J. devra alors répondre aux questions des joueurs. Pour y parvenir, voici quelques indications :
— déterminer quels sont les objets perdus (en fonction de l'équipement de chacun) ;
— déterminer la case d'atterrissage de chaque personnage en faisant lancer à chaque joueur les dés suivants : pour l'abscisse : 7d6 et pour l'ordonnée : 5d6. Si le personnage tombe dans une case infranchissable, il relancera les dés ; de même s'il totalise 5 ou 30 en ordonnée.
A l'atterrissage de chacun, le M.J. fera effectuer à chaque joueur un « test sous le parachutisme », dont le degré de difficulté est fonction du terrain (voir table 2). Si le test est raté, il perd deux points d'Etat de Santé. Dans le cas contraire, il atterrit en douceur.

Table 2

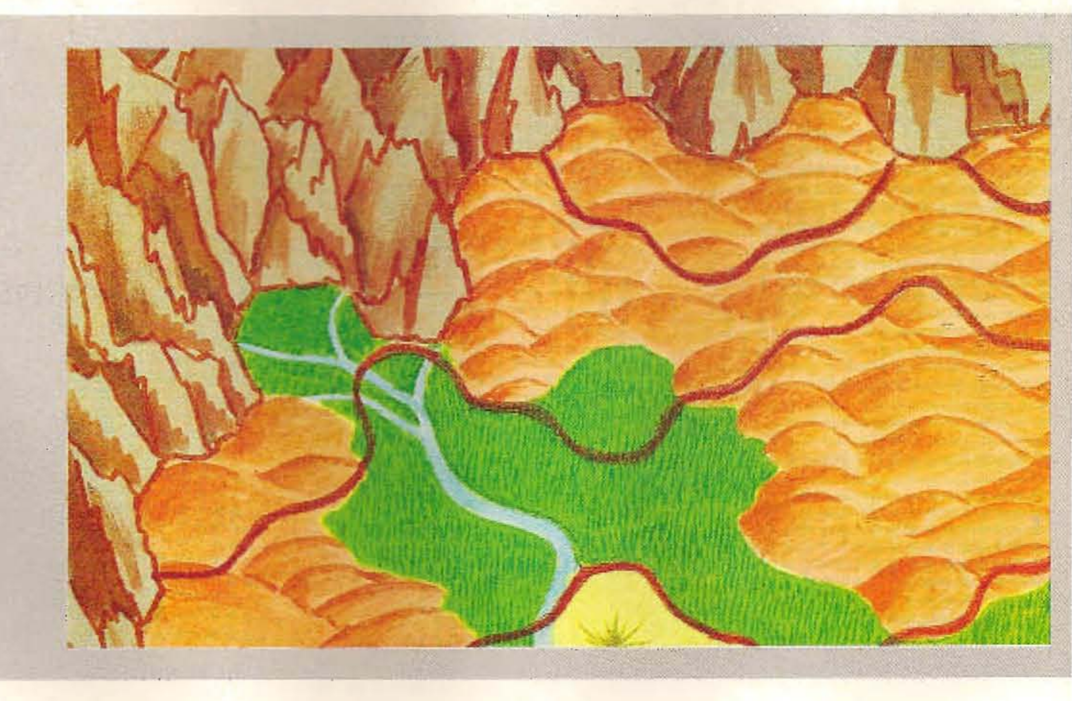
Terrain :	Modification :
Lac	Test réussi
Marais	− 2
Jungle	− 1
Savane	+ 1
Prairie	+ 2
Case infranchissable	Mort (sauf pour l'atterrissage en parachute)

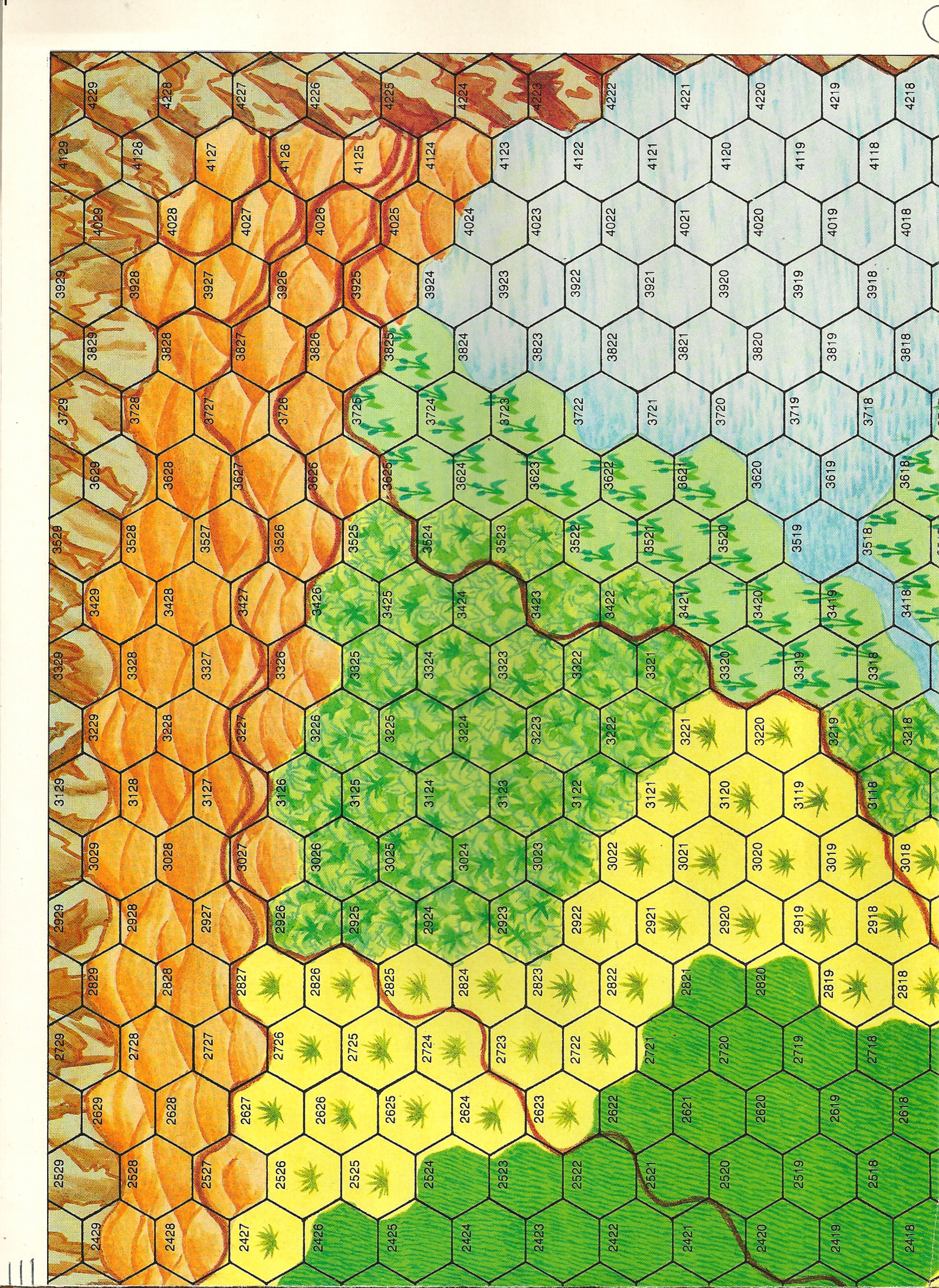
déroulement de la partie :
Une fois au sol, la partie se déroule de la façon suivante :
1. détermination du temps (voir table 3) par le M.J. ;



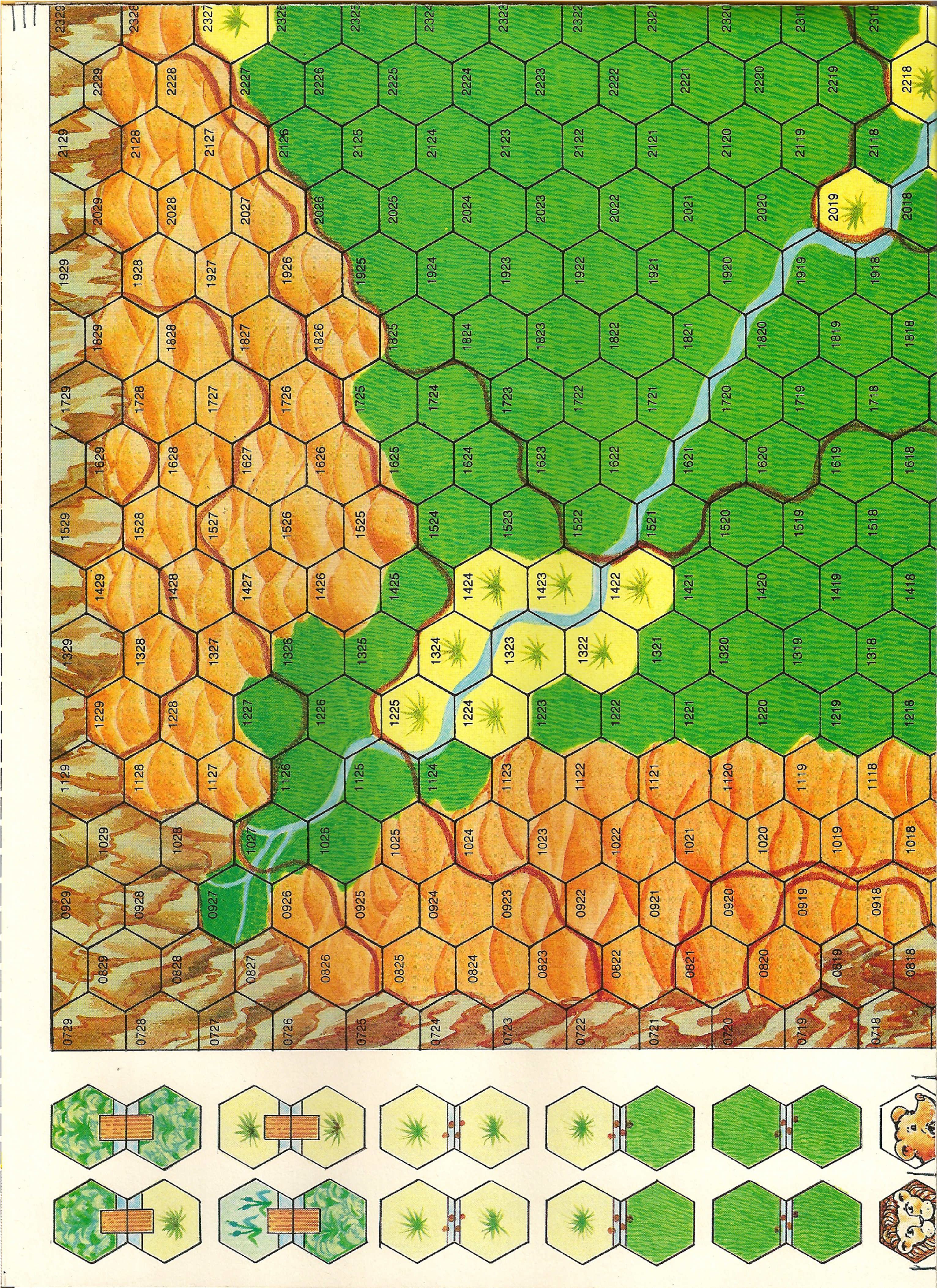
n° 32

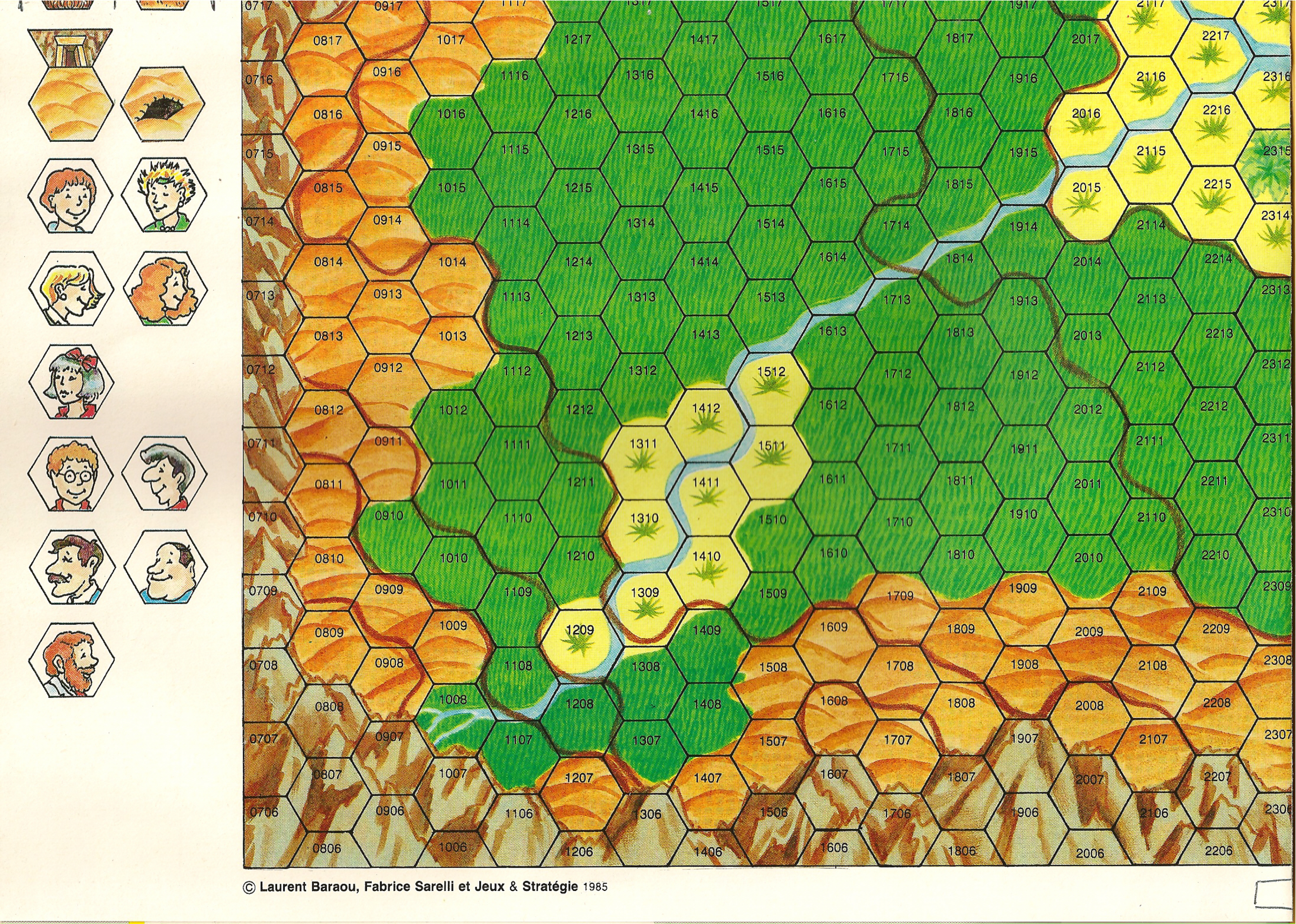
LA VALLÉE DES BRUMES





Dessin Brigitte Hiernaux





J&S

LA VALLÉE DES BRUMES

Découpez le jeu suivant le pointillé. Puis dépliez-le et découpez très soigneusement, au « cutter » de préférence, les pions que nous vous conseillons de coller ensuite sur un carton fort. Le jeu peut être collé sur un carton ou sur une planche de contreplaqué.

2. création et/ou déplacements (secrets) du monstre par le M.J. ;
3. si le monstre arrive sur la case des aventuriers, il engage le combat (voir résolution des combats). S'il n'y a pas de combat, ou si celui-ci est terminé, passez en 4 ;
4. déplacement des personnages par les joueurs ;
5. descriptions par le M.J. des cases à vue, et éventuellement pose des pions secrets, maintenant visibles ;
6. tirage par le M.J. des rencontres en fonction de la case occupée à la fin des déplacements (voir table 6) ;
7. combats éventuels (voir résolution des combats).
Ces sept phases constituent un tour de jeu.

Phase 1.
Le M.J. détermine le temps par un lancer de 1d6.

• Phases 2 et 4.
Le nombre de cases que l'on peut franchir lors d'un déplacement est fonction de l'endurance au début du déplacement et du type de terrain traversé (voir table 4).
Mais, n'oubliez pas que lorsque vous vous déplacez, vous perdez 1 PE ; et que si vous restez sur place, vous récupérez 4 PE.
De plus, si vous portez quelqu'un, vous perdez 1 PE supplémentaire par déplacement.
D'autre part, le franchissement de courbes de niveau dans le sens de la montée nécessite autant de points supplémentaires qu'il y a de courbes de niveau.
Les rivières ne sont franchissables que par le pont (grande rivière) ou à gué (petites rivières). Quand il pleut, les passages à gué sont impraticables (inondés, donc invisibles).
Les cases marais, lacs et jungle sont impraticables. Par exemple : les cases 1008 ; 0927 ; et 1027.
Ex : vous êtes en case 2926 et voulez aller en 2828.
Si vous passez par 2827, il vous faudra 8 PE : 1 (courbe de niveau en montant) + 2 (savane) + 1 (courbe de niveau en montant) + 4 (montagne).
Si vous passez par 2927, il vous faudra 10 PE : 2 (courbes de niveau en montant) + 4 (montagne) + 4 (montagne).
Avec 10 PE, vous pouvez passer par 2927 ou 2827 ; avec 8 ou 9 PE, vous pouvez passer par 2827 ; avec 6 ou 7 PE, vous pouvez passer en 2927 ou 2827 ; avec 3, 4 ou 5 PE, vous pouvez passer en 2827 ; avec moins de 3 PE, vous devez vous reposer.

Table 4

Terrain :	Nbre de PE nécessaires :
Marais	4
Jungle	4
Savane	2
Lac	3 (habillé : 5)
Prairie	1
Montagne	4

• Phase 5.
Si après un déplacement, les aventuriers ont à portée de vue (voir table 3) le lion, ours, pont, passage à gué ou l'entrée du Temple, le M.J. doit poser les (ou le) pions correspondants sur le plateau de jeu.

• Phase 6.
Pour déterminer les rencontres, le M.J. lance 2d6, en choisissant à l'avance celui des dizaines et celui des unités. Il consulte ensuite la table 6.
Si vous tombez directement sur une sous-table (T6-1, T6-2, T6-3, T6-4, T6-5) reportez-vous-y, et relancez de la même façon 2d6. Le M.J. perd alors 1 PP.
• Si vous tombez sur « rien », vous avez le choix entre ne pas intervenir ou dépenser des PP, afin de modifier le résultat du jet des dés. Dans ce cas, vous devez dépenser autant de points qu'il faut pour atteindre l'une ou l'autre des sous-tables encadrant directement votre résultat, plus un point (du fait qu'il se produit alors une rencontre).
Ex : les personnages sont dans une case savane. Vous faites 36 aux dés. Si vous voulez intervenir, il vous faudra dépenser 10 + 1 = 11 points pour passer sur la sous-table T6-2, ou 7 + 1 = 8 points pour la sous-table T6-3.
De plus, chaque fois qu'il se produit une « rencontre » (sur n'importe quelle sous-table ou avec le lion ou l'ours) le M.J. récupère autant de PP que de PS perdus par les aventuriers.
Si au cours de la partie, le nombre de PP du M.J. devient nul ou négatif, il perdra toujours un point en cas de rencontre, mais il ne pourra plus modifier le jet des dés, ni remplacer son monstre (lion ou ours) s'il venait à mourir. Et cela jusqu'à ce que son total redevienne positif.

•Phases 3 et 7 : résolution des combats.
Si en phase 5, les personnages ont vu arriver le monstre, ils attaquent en premier. Sinon, c'est le monstre qui attaque en premier.
Les combats se déroulent round par round, un round étant composé de l'attaque du monstre et de celles des personnages, dans l'ordre déterminé ci-dessus. Enchaînez les rounds jusqu'à, soit la mort des personnages, soit la mort du monstre, soit la fuite du monstre qui intervient au gré du M.J. après une attaque de personnage.
Les attaques sont résolues en testant ;
— pour les monstres : sous combat (voir monstres) ;
— pour les personnages : sous tir ou arts martiaux et consultez la table 5.

Table 3

Résultat du dé	Temps	Effets sur :		Visibilité (4)			
				à l'œil nu		avec jumelles	
		jet de dé (1)	rencontres	tous terrains sauf jungle	jungle	tous terrains sauf jungle	jungle
⩽ 1	pluie	− 4	(2)	1	0	2	0
2 - 3	brume	0	(3)	0	0	0	0
4 - 5	clair	0	-	2	0	4	0
⩾ 6	très clair	+ 3	-	3	1	6	2

(1) au tour de jeu suivant, modifiez le résultat du dé de la valeur indiquée ;
(2) en cas de pluie, si les rencontres suivantes interviennent, n'en tenez pas compte : moustiques, moustiques contrariants, tsé-tsé, aigle, poldérones ;
(3) en cas de brume, on ne pourra pas rencontrer d'aigle ;
(4) indique le nombre de cases à vue des personnages.

Table 5

Arme :	Nbre de coups par round	Perte de PS par blessure
Fusil	1	5
Pistolet	2	3
Poignard	2	1
Machette	1	2
Hachette	2	1
Gourdin	1	1
Main nue	2	1

Dans le cas d'une fuite, le monstre reste dans la même case jusqu'à son prochain déplacement. Il va alors se déplacer avant les personnages (A), ou les personnages se déplaceront avant lui (B).
A : dès son déplacement, il peut réelle-

ment fuir et sera éventuellement poursuivi par les aventuriers au cours de leur déplacement ;

B : les aventuriers peuvent se déplacer comme ils veulent. S'ils décident de poursuivre le monstre, ils le retrouveront automatiquement dans la même case.

Description des rencontres :

- le lion et l'ours :

Monstres	Coût en PP à la création	Déplacements (*)	Etat de Santé	Combat	attaques par round	Perte de PS par blessure infligée
Lion	10	6	10	6	1	2
Ours	15	5	15	5	2	1

(*) Les déplacements (endurance) des monstres ne varient jamais (ni en fonction des déplacements, ni en fonction des pertes de PS).
Il est possible d'éviter les attaques de ces monstres par des tests de chance, volontaires, très difficiles.

• T6-1 :

— Serpent venimeux : il mord un aventurier. Si ce dernier ne résiste pas au venin (test d'Etat de Santé normal) l'application correcte d'une dose de sérum anti-poison sera nécessaire dans les 10 tours de jeu suivants, sinon il mourra. Il est possible d'éviter d'être mordu par un test de chance volontaire (difficile).

— Mygale : elle pique un aventurier. Si ce dernier ne résiste pas au venin (test d'Etat de Santé facile) il perdra 1 PS supplémentaire par tour de jeu suivant, jusqu'à sa mort ou l'application correcte d'une dose de sérum anti-poison (cette dose stoppera la perte de points, sans pour autant faire récupérer ceux déjà perdus). Il est possible d'éviter d'être mordu, par un test de chance volontaire (facile).

— Tsé-tsé : l'essaim attaque le (ou les) aventurier. Il sera piqué une fois sans pouvoir l'éviter. Si l'aventurier rate son test d'Etat de Santé (facile), il sombre dans un sommeil profond pendant 10 tours de jeu. L'application correcte d'une dose de sérum anti-poison le réveillera avant ce délai (juste après l'application).

— Moustiques : un essaim attaque le groupe. Chacun sera piqué sans pouvoir l'éviter, à moins de posséder une bombe anti-moustiques et de se pulvériser une dose, éloignant ainsi de sa personne ces pénibles insectes. Si l'aventurier rate son test d'Etat de Santé (très facile), il perdra 1 PS.

— Singes : des singes cachés dans les arbres volent un objet à chaque aventurier malchanceux (test de chance, très difficile, obligatoire).

• T6-2 :

— Tentacularbre : ce monstre a l'apparence d'un arbre, un test difficile de botanique permet de le reconnaître et donc de l'éviter. Sinon, le monstre provoquera le combat :

	Etat de Santé	Combat	attaques par round	Perte de PS par blessure infligée
Tentacularbre	20	6	2	1

— Famalgue : un ou plusieurs aventuriers nagent dans le lac. Les malchanceux (test normal) aperçoivent des femmes qui les attirent de leurs charmes sous les eaux pour les noyer. Seuls les hommes risquent d'être attirés.

— Plantes carnivores : un test (normal) de botanique réussi permettra de reconnaître et d'éviter ces plantes. Sinon les aventuriers sont bons pour des caresses brûlantes (– 1 PS chacun) à moins qu'ils ne réussissent un test de chance (normal) volontaire.

— Plantes Dodo : un test de botanique (très difficile) réussi permettra d'éviter ces plantes étranges. Dans le cas contraire, ceux qui s'en approchent respireront inévitablement le gaz qu'elles dégagent et sombreront dans un sommeil profond (pendant 7 tours de jeu) à moins qu'ils réussissent un test (facile) d'Etat de Santé.

— Crapaud géant : si le crapaud réussit son attaque, il gobe l'aventurier, sauf si ce dernier réussit un test de chance volontaire (et difficile). Une fois gobé, l'aventurier perd 1 PS par tour passé dans le ventre du crapaud, où il ne peut rien faire.

Table 6

Marais	Jungle	Savane	Lac	Rivière [1]	Prairie	Montagnes	Sous-table
11-15	11-13	11	11-14	11-15	11-12	-	Rien
16-32	14-25	12	15-21	16-23	13	-	T6-1
33-44	26-35	13-22	22-42	24-35	14-23	11-14	Rien
45-54	36-43	23-26	43-52	36-41	24-25	15-22	T6-2
55-61	44-46	31-42	-	42-51	26-36	23-42	Rien
62	51-54	43-45	-	52-53	41-42	43-46	T6-3
63	55-61	46-55	53-65	54-61	43-53	51-61	Rien
64	62-64	56-61	-	62	54-55	62	T6-4
65	65	62-65	-	63-65	56-65	63-65	Rien
66	66	66	66	66	66	66	T6-5
							T6-1
11-22	11-24	11-26	-	11-21	11-26	-	Serpent venimeux
-	25-34	-	-	-	-	-	Mygale
23-24	35-41	-	11-14	-	-	-	Tsé-tsé
25-66	42-43	31-46	15-66	22-63	31-66	-	Moustiques
-	44-66	51-66	-	64-66	-	-	Singe
							T6-2
-	11-24	-	-	-	-	-	Tentacularbre
-	-	-	11-45	-	-	-	Famalgue
11-12	25-56	-	-	11-22	-	-	Plantes carnivores
13-14	61-63	11-32	-	-	11-16	-	Plantes Dodo
15-45	-	-	46-53	23-46	-	-	Crapaud géant
46-53	-	33-42	54-61	51-62	21-36	11-54	Aigle géant
-	-	43-66	-	-	41-66	55-66	Poldérones
54-66	64-66	-	62-66	63-66	-	-	Moustiques contrariants
							T6-3
11-63	11-13	-	-	-	-	-	Sols mouvants
-	14-43	-	-	-	-	-	Fruits mûrs
-	44-46	-	-	-	-	-	Fruits-grenades
64-66	51-56	11-15	-	11-16	11-32	11-41	Entorse
-	-	-	-	-	-	42-63	Eboulement
-	61-66	16-66	-	21-66	33-66	64-66	Champignons
							T6-4
11-46	11-36	11-32	-	11-64	11-33	11-36	Trésors
51-66	41-66	33-66	-	65-66	34-66	41-66	Objets perdus
							T6-5 : Tremblement de terre
-	-	-	-	-	-	11-56	Eboulement
-	11-56 (2)	-	-	-	-	-	Fruits mûrs et grenades
-	-	11-26	-	-	11-15	61-62	Poldérones
11-12	56-61 (2)	-	-	-	-	-	Sols mouvants
13-66	62-66	31-66	11-66	11-66	16-66	63-66	Sans conséquence

(1) Il s'agit exclusivement des cases prairies ou savanes adjacentes à une rivière. Le fait d'être adjacentes à une rivière n'intervient pas pour les autres cases.
(2) Pour 56, les deux événements se produisent.

	Etat de Santé	Combat	attaques par round	Perte de PS par round passé dans le ventre
Crapaud géant	10	4	1 (coup de langue)	1

Une fois le crapaud tué, ses victimes peuvent être libérées.

— Aigle géant : il se saisit d'un aventurier, à moins que celui-ci ne réussisse un test volontaire (très difficile) de chance. Une fois sa proie saisie, l'aigle s'éloigne mais celle-ci étant trop lourde, il la lâche à quelques mètres du sol au tour suivant. M.J. : déterminez le point de chute comme lors de l'atterrissage en parachute ; joueur : faites un test de chance modifié par la table 2, pour savoir si vous vous écrasez au sol. Test raté : mort ; test réussi : bravo, vous ne perdez même pas de PS.

— Poldérones : un test de botanique (très difficile) permettra d'éviter ces plantes étranges. Dans le cas contraire, elles éclatent à votre approche, projetant des spores que vous respirerez à moins de réussir un test de chance volontaire (et difficile). Une fois respiré, vous effectuez un test (très facile) d'Etat de Santé. En cas d'échec, vous perdez 1 PS.

— Moustiques contrariants : un essaim attaque le groupe. Chacun sera piqué sans pouvoir l'éviter, à moins de posséder une bombe anti-moustiques et de se pulvériser une dose, éloignant ainsi de sa personne ces étranges insectes. Si l'aventurier rate son test d'Etat de Santé (facile), il entrera en contradiction avec les autres aventuriers jusqu'à la fin de la partie.

• T6-3 :

— Sols mouvants : un test réussi de botanique (très difficile) permet d'éviter d'être englouti. Tout aventurier englouti a le droit de faire un test volontaire de chance (facile) pour s'en sortir. S'il est raté, le personnage meurt.

— Fruits mûrs : testez votre chance (normal). Si le test est raté, (splatch) vous recevez sur la tête des fruits trop mûrs qui se sont détachés. Tant que vous ne vous êtes pas lavé (lac ou rivière), les effets des rencontres de tsé-tsé, moustiques (T6-1 et T6-2) et singes sont automatiques.

— Fruits grenades : un test de botanique (difficile) réussi permettra aux aventuriers d'éviter les arbres porteurs de ces fruits. Dans le cas contraire, ceux-ci se détacheront et exploseront à leurs pieds à moins qu'ils ne réussissent chacun un test de chance obligatoire (difficile). Sinon, chacun perd 2 PS.

— Entorse : les aventuriers viennent de faire un faux pas. Chacun teste sa chance (très facile). Ceux qui ont raté perdent un PS du fait d'une entorse.

— Eboulement : quand un éboulement se produit, chaque aventurier teste sa chance (difficile). Ceux qui ratent sont pris dans l'éboulement et perdent chacun 2 PS.

— Champignons : les aventuriers trouvent un champignon. Un test (très difficile) de botanique permet d'en déterminer l'espèce. M.J., lancez 2d6, et consultez la table 7 pour connaître les effets de sa consommation.

• T6-4 :

Chaque fois que les aventuriers tombent sur cette sous-table, ils récupèrent 1 point de chance, s'ils en ont perdu précédemment.

— Trésors : le M.J. doit lancer 2d6 et consulter la table 8.

— Objets perdus : les aventuriers retrouvent un objet qu'ils avaient perdu lors du saut en parachute. S'ils sont dans une case jungle, savane ou rivière, ils peuvent à la place retrouver un objet volé par les singes (au choix du M.J.).

• T6-5 :

Lorsqu'il se produit un tremblement de terre, reportez-vous aux descriptions expliquées précédemment.

Fin de la partie :

La partie prend fin quand tous les aventuriers sont morts, ou quand les aventuriers vivants ont atteint le Temple.

Le Temple est une issue de sortie de la Vallée des Brumes. En plus des nombreux trésors et découvertes qu'offre le Temple de la Connaissance, (table 8) les visiteurs obtiennent :

— 1 point de chance, sur leur montant initial ;

— 5 points à répartir dans leurs connaissances spécifiques.

On peut rejouer à la Vallée des Brumes avec la même équipe : on pourra toutefois changer de personnages, ou de M.J. Les différents M.J. pourront ainsi comparer les PP qu'ils auront totalisés.

Laurent Baraou et Fabrice Sarelli.

FEUILLE DE PERSONNAGE					
Nom : Alain Le sage					Sexe : Masculin
Connaissances : 5			Santé : 6		Chance : 7 + 1 = 8
spécifiques (35)		générales	état de santé	endurance	7
					6
arts martiaux	6	3	6	6	5
botanique	7		4	4	4
cryptographie	3		(parachute)	3 (dépl.)	5 (gri-gri)
mécanique	2			4 (+ repos)	
parachutisme	5		5	5	
secourisme	8		(secourisme)	4 (dépl.)	
tir	4			3 (dépl.)	
				2 (dépl.)	
				5 (+ repos)	

Exemple de feuille de personnage en cours de partie

Table 7

2d6	Effets
2	+ 3 PS
3	+ 1 PS
4-5	+ 1 pt de chance
6-8	− 1 pt d'Etat de Santé
9-10	Anti-poison
11	+ 2 PS
12	Changement de sexe

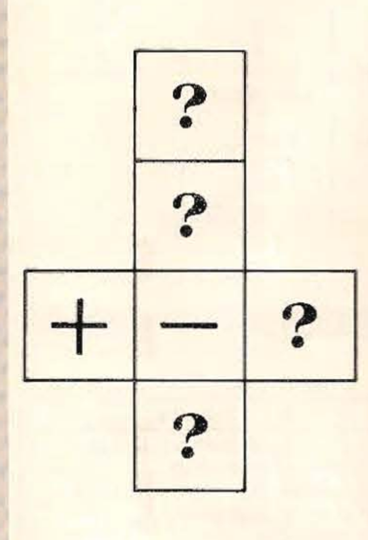
Table 8

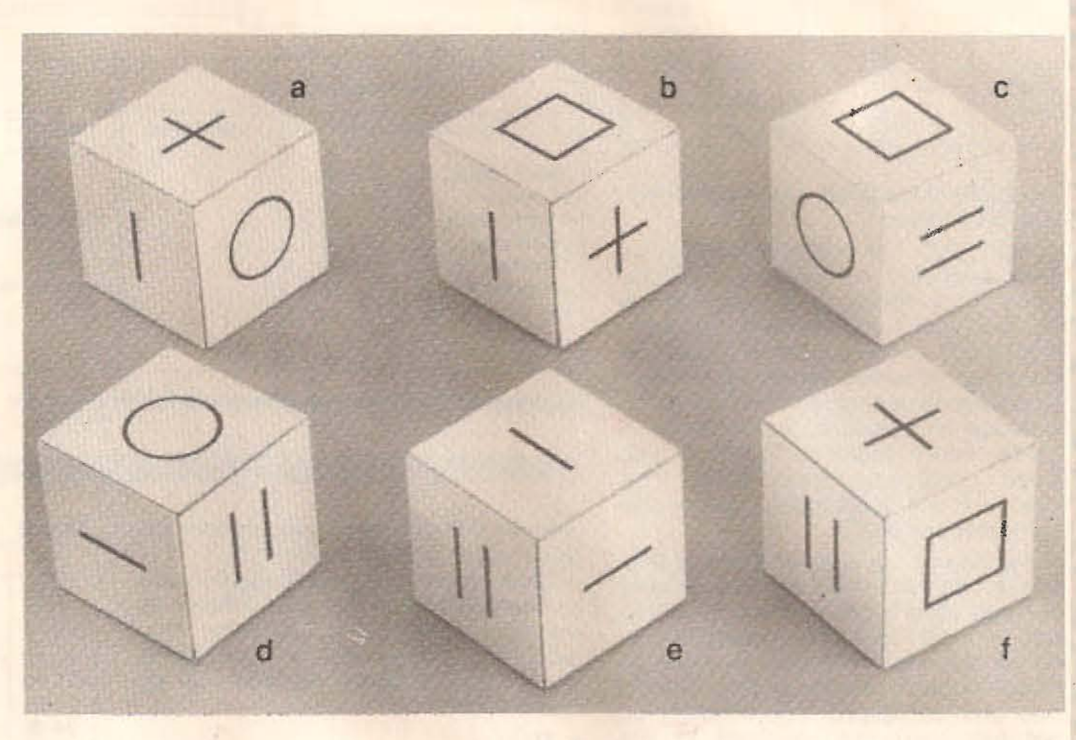
2d6	Trésors
11-14	1 gri-gri porte-bonheur (+ 1 au maximum en chance)
15-16	1 croix bénite
21-22	1 bracelet anti-douleur
23-26	1 pépite d'or
31-33	1 vieux vase garanti d'époque
34-36	1 bouteille de Coca vide
41-44	1 casque espagnol (de conquistador)
45-46	1 bon de commande pour recevoir la collection complète de *J & S* sur microfilm
51	1 carte de crédit d'une société inconnue
52	1 vaporisateur de type inconnu sur terre (5 charges : + 1 point d'Etat de Santé par charge)
53-54 (*)	1 coffret vide
55-56 (*)	1 coffret contenant 50 Napoléons
61-62 (*)	1 coffret contenant 10 pépites d'or
63-64 (*)	1 coffret contenant une clé en bronze
65-66 (*)	1 coffret contenant une sphère de métal inconnu sur terre

(*) Si le nombre est pair le coffret est fermé à clé. Un test de mécanique (difficile) doit être réussi pour l'ouvrir.

HISTOIRES DE CUBES

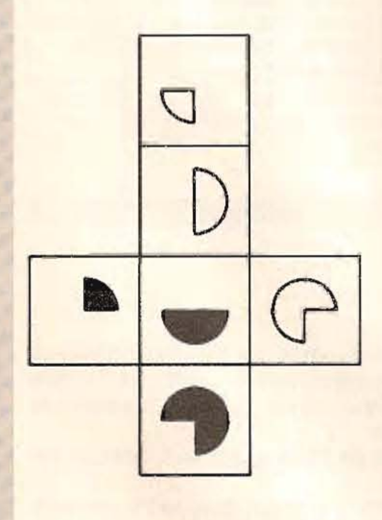
A COMPLÉTER

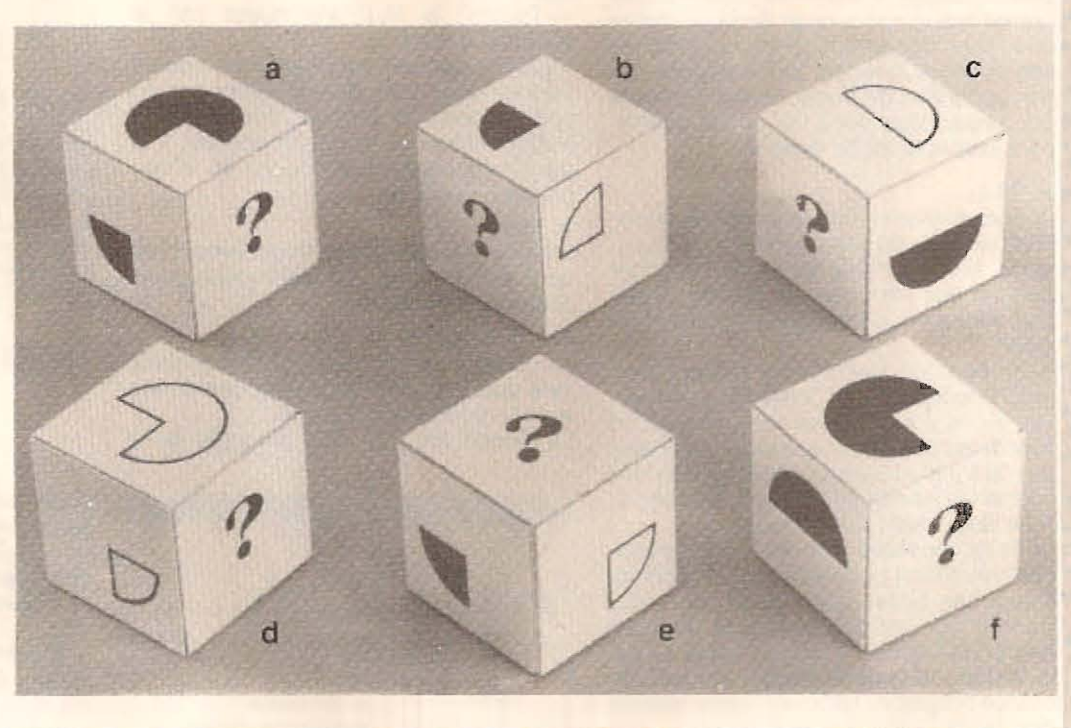




L'un de ces six cubes (de a à f) est différent des autres. Pourriez-vous malgré tout dessiner sur le cube déployé les symboles représentés sur les cinq « bons » cubes ? (deux symboles ont déjà été placés)

LES SYMBOLES MANQUANTS





Voici un cube déployé, où sur chaque face est dessiné un symbole. Sur les six cubes formés (de a à f), il manque à chacun, sur une face, un symbole signalé par ? Sauriez-vous les retrouver ? Mais attention, un des cubes est faux. Lequel ?

Errare...

L'excitation due à la présentation de notre nouvelle formule a trompé notre vigilance. De nombreuses erreurs ont troublé votre lecture. Certains ne nous en voudront pas, qu'ils en soient remerciés..., d'autres, ils nous l'ont écrit, se sont fâchés... Bref, voici ces coquilles:

• page 16:
Combien vaut un? Mauvaise écriture de la phrase-mystère. Il fallait lire: «Pour écrire tous les nombres de 92 à **319X,** j'ai utilisé 921 fois le chiffre X».

• page 25:
Test 20. Il était impossible ainsi de remonter les sacs. Bien sûr l'un des sacs blancs de 15 kg ne pesait que 5 kg!
Test 16. Entre le problème et la solution un point rond avait disparu, celui juste au-dessus du 2e carré noir.

• page 62:
Cannon Ball. Le dé n'avait aucune utilité dans ce jeu-là!

• page 86:
Problème 5. Les annonces étaient mal annoncées! Il fallait comprendre:

N	E	S	O
		1♥	—
1♠	—	1 SA	—
3♥	—	3♠	—
4♣	—	4♦	—
6♥	—		

• page 88:
Le coup à-tout-coup. Dans l'exemple, quand il ne reste que quatre cartes à chaque joueur, les donnes d'Ouest et d'Est ont été intervertis.

• page 89:
De Limoges à Toulouse. Il manquait une condition dans l'énoncé: il fallait passer par **toutes les villes** une seule fois.
Pris l'énoncé à la lettre, des petits malins ont trouvé: Limoges - Dax - Toulouse!... Facile!

• page 94:
Nombres croisés. En E horizontal, il fallait lire 23 841 à la place de 25 841.

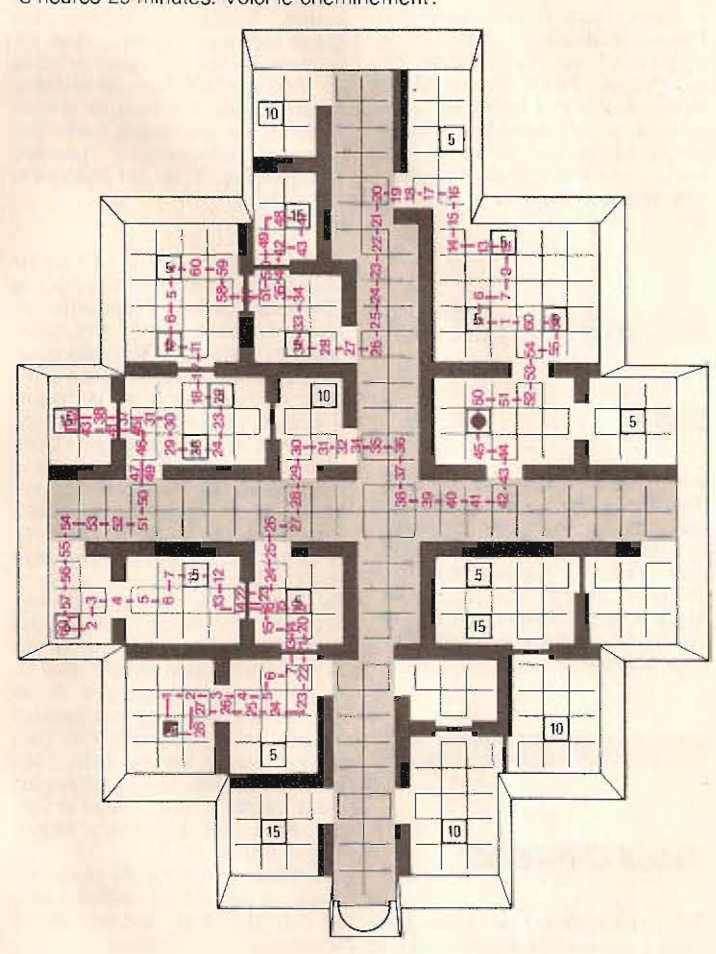
Solutions de...
... Jeux de papier (par Bernard Myers):

pliages:
A a été plié quatre fois; B, deux fois; C, six fois; D, cinq fois, et E trois fois.

et découpages:
En découpant le triangle A, on obtient le schéma 3; B, le 1; C, le 2; D, le 4.

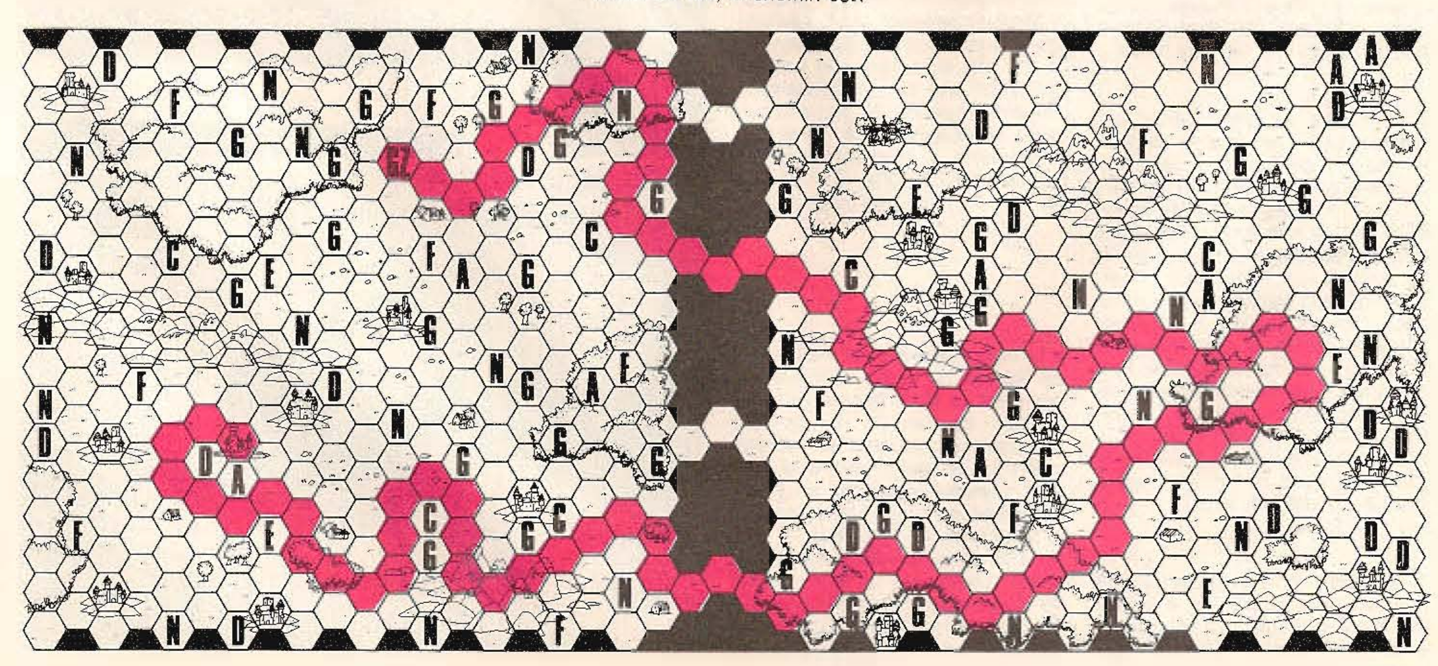
Le casse (par Bernard Myers):

Le montant du casse est de 85 lingots d'or, que l'on peut dérober en 3 heures 29 minutes. Voici le cheminement:



... Au pays de Mooo (par Luc Mahler):

Partant de GZ, le chemin est:



NOUVELLE BOUTIQUE

• Après Reims, Rennes, Lorient et Troyes, la boutique Pass'Temps s'installe à Paris. Son adresse: 24, rue Monge, 75005 Paris, (Métro Monge ou Cardinal Lemoine). Cette boutique se veut avant tout la boutique du wargame et du jeu de rôle. Nocturne et démonstration le week-end sont prévues dès le mois de juin.

RADIO

• Fin février a démarré sur RML (Radio musique à Lyon - 97,3 MHz) une émission de radio consacrée aux jeux: informations, vie des clubs, petites annonces, interviews de personnalités du jeu... Une heure et demie chaque jeudi à partir de 19 h 15. Animateur-vedette Jacques Marcellin.

MANIFESTATIONS

• Le club d'échecs de Conflans organise son premier tournoi INJES le 5 mai prochain à la salle des fêtes de Conflans. Ce tournoi comportera 9 rondes de 20 minutes; départage système Buccholz médiam. Début des rondes à 8 h. Inscriptions auprès de Pascal Pierron (président) 79, rue du Grand-Breuil, 54800 Jarny. Tél.: (8) 233.52.74.

• Le centre de loisirs UFCV, en collaboration avec le club de jeux lyonnais «Les paladins des Traboules», organise du 5 au 26 août prochain un séjour de vacances basé sur l'initiation et la pratique des jeux de rôle, jeux de société et de simulation historique (wargames), sans oublier jeux informatisés. Cela se passera à Albiez-le-Vieux en Savoie, et c'est réservé à 25 participants mais... âgés de 13 à 16 ans! Informations auprès de M. Boillon, 20, montée des Carmélites, 69001 Lyon. Tél.: (7) 828.50.88. Inscriptions à UFCV, 8, rue Constantine, 69281 Lyon cedex 01. Tél.: (7) 828.06.40.

• Les grandes compagnies de l'Est parisien, sous l'égide de la mairie du 12ᵉ arr. de Paris, organisent les 4 et 5 mai prochains à 10 h, les premières finales de Coupe d'Europe et Coupe de France de Jeu d'Histoire. On attend les joueurs anglais, belges, français et italiens. Un grand concours, ouvert à tous, de figurines de jeu d'histoire de 15 et 25 mm aura lieu. Lieu de la manifestation: salle des fêtes de la mairie du 12ᵉ, av. Daumesnil, métro Dugommier. Informations: Laurent Claussmann, 77, av. de St-Mandé, 75012 Paris.

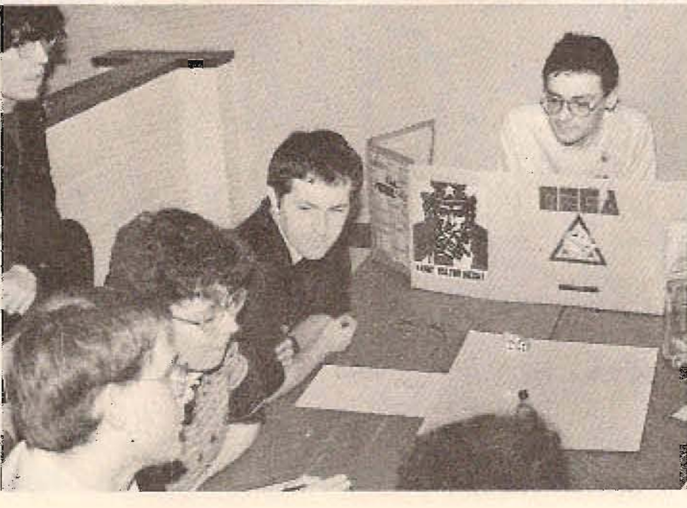
• Du samedi 20 avril à 14 h au dimanche 21 à 18 h en non-stop, se déroulera la première rencontre nationale du jeu à Lyon. Cette manifestation animée par la boutique «A vous de jouer», aidée par les différents clubs de jeux de la région lyonnaise, sera organisée au profit de l'association humanitaire «Opération handicap internationale». Cette rencontre aura lieu dans les locaux du 1ᵉʳ cycle de l'université Claude-Bernard - Lyon I, camp de la Dona, 43, bd du 11-novembre, 69100 Villeurbanne.
Au programme: les classiques: tournoi d'échecs, de tarot, Scrabble, Chiffres et Lettres, dames et Jarnac; les jeux de rôle: D & D, l'Ultime épreuve, Légendes, Appel de Cthulhu, etc.; les wargames: Squad Leader, Gergovie, Flat Top, Panzer Leader, Panzer Blitz...; les jeux de société et de stratégie: Dune, Scotland Yard, Lièvre et Tortue, Ascension, Diplomacy, Monopoly,... Entrée: 30 F.
Informations: A vous de jouer, 30, cours de la Liberté, 69003 Lyon, tél.: (7) 860.88.49; ou Jean-Pierre Boillon, tél.: (7) 828.50.88.

• Le Club Loisir Dauphine (CLD pour les intimes) organise les 20 et 27 avril, de 13 à 17 h et de 18 à 22 h, un grand tournoi de Diplomacy. Droit d'inscription: 25 F. Les inscriptions seront closes le 12 avril.
Le 29 juin aura lieu une grande convention jeux de rôle (Donjons & Dragons, Appel de Cthulhu et Other Suns). Renseignements: Club Loisir Dauphine, 1, place du Maréchal-de-Lattre-de-Tassigny, 75016 Paris. Tél.: (1) 505.14.10 poste 24.37.

• Le club «Stratèges et Maléfices» de Nantes qui s'est distingué récemment en étant le premier organisateur français de jeu de rôle grandeur nature, vient de montrer qu'il ne s'en tenait pas là et qu'il était capable de mettre en place des manifestations plus classiques et néanmoins très réussies.
En effet, ce samedi 23 février 85, en collaboration avec un club nantais de figurinistes: «Les lanciers de l'ouest», il invitait le grand public à découvrir l'univers ludique, par une journée des jeux de simulation à l'ancienne Manufacture des tabacs de Nantes.
Plus de six cents personnes (*) ont pu admirer une superbe exposition de figurines historiques et fantastiques: plus de 2 500 pièces toutes magnifiquement peintes.
Suivre une présentation des jeux de rôle grandeur nature, spécialité des Nantais; exposition de costumes, d'armes et d'accessoires; photos et diaporama sur le jeu organisé en octobre 84 au château de Blain (Loire-Atlantique).
Découvrir des jeux, bien sûr: des panneaux présentaient les principes de chaque jeu, tandis que des parties de démonstrations permanentes permettaient de s'initier à un vaste choix de wargames, jeux de rôle ou jeux thématiques: l'inévitable AD & D, l'Appel de Cthulhu, Méga, Empire galactique (présenté par son auteur, F. Nédélec) James Bond 007, l'Ultime Epreuve (avec Les chroniques de Linaïs). Légendes, dans le domaine des jeux de rôle. Côté wargame Amirauté, Héraklios (qui fait toujours recette) Squad Leader. En jeux thématiques, Fief et Civilisation (toujours à l'honneur).
L'un des fondateurs du club «Stratège et Maléfices», Charles Duringer présenta même un wargame de sa création: «les 55 jours de Pékin».
Cette journée exceptionnelle a permis au grand public de partager notre passion pour les jeux de simulation, mais aussi elle a favorisé les échanges entre les différents clubs présents.
Moralité: «Stratèges et Maléfices» recommencera en 1986 (en plus grand!).
Les prochaines activités de ce club très dynamique? On parle sérieusement d'un fanzine, d'un tournoi d'Héraklios et de la réédition d'un jeu de rôle grandeur nature pour les beaux jours. En plus, d'étranges rumeurs circulent sur un autre jeu «réel»: l'«Opération Slivovitz». Il s'agirait d'une sorte de «Murder Party», dans une ambassade d'Europe dans les années 30. Mais les organisateurs désirant, au sein du club, garder l'anonymat pour pou-

A Nantes, démonstrations du nouveau «Empire Galactique» présenté par son auteur, François Nédélec (en haut à gauche) et du déjà célèbre Méga.





photos Ph. Muscat

voir se mêler aux joueurs lors de la réalisation de cette opération, il est (hélas!) impossible d'en savoir plus...

(*) Les personnes qui se sont déplacés le dimanche à Nantes voudront bien nous excuser... Les dates de cette manifestation nous ont été communiquées par téléphone... Mauvaise communication, mauvaise compréhension? C'est de bonne foi que nous avions donné ces dates. Merci aux personnes de Quimper et de Crozon de leur courrier...!


photo J.C. Rodriguez

Voyage à Brocéliande... à Champs-sur-Marne

• Les 19 et 20 janvier derniers a eu lieu au Centre social et culturel G. Brassens à Champs-sur-Marne un week-end d'initiation aux jeux de simulation , appelé: voyage à Brocéliande.
Près d'une exposition de dessins originaux (de Casus Belli et illustrations de *Empire Galactique* et une superbe vitrine enfermant une scène médiévale, prêtée par les Jeux Actuels) de nombreuses parties ont pu se dérouler. François Nedelec pour *Empire Galactique*, Fabrice Cayla pour *l'Ultime Epreuve* et, bien sûr, Didier Guiserix pour *Mega* en ont assuré quelques-unes. *Légendes, l'Appel de Cthulhu* et, inévitablement *Donjons et Dragons*, étaient également présentés.
Quelques trop rares favorisés ont bénéficié d'une démonstration, en avant-première, de la *Compagnie des Glaces*, le prochain jeu de rôle des Jeux Actuels, (d'après *le Cycle des Glaces*, de G.-J. Arnaud, paru aux éditions Fleuve noir). Les amateurs de figurines ont apprécié des démonstrations de batailles «fantastiques» le samedi, et «Empire», présentées par Jean-Jacques Petit, le dimanche.
Quintet, film de Robert Altman (*J & S* n° 2), projeté le samedi soir, a servi d'introduction à une enquête policière: le projectionniste a été retrouvé mort à la fin de la scéance (rassurez-vous, le grimage retiré, il a pu jouer dans la soirée!).
Une manifestation très sympathique pour laquelle nous espérons un second voyage l'année prochaine.

• Grandeur nature, parlons-en!
Les clubs de «AJT» de Paris, et Stratèges et Maléfices de Nantes lancent le message suivant: ...*Stop, ne téléphonez plus. Ecrivez plutôt...*
Pour obtenir des informations, vous pouvez leur rendre visite:
— AJT, 165, rue de Charonne, 75011 Paris. Tous les jours sauf le jeudi et le dimanche, de 20 h à 24 h.
— Stratèges & Maléfices, réunions jeudi et samedi à 20 h à la Maison des associations, 14, rue Michel Rocher. 44200 Nantes.

• Nouveau club de jeux de rôle et de simulation à Paris: «Les seigneurs de l'Astrobale». Il se réunit à l'université Pierre et Marie Curie. Bat K, 4, place Jussieu, 75005 Paris; du lundi au samedi de 12 h à 19 h 30, adhésion 50 F (étudiants, chômeurs, militaires) et 80 F. Informations au 336.25.25 ou 329.12.21, poste 58.56.

• Le club d'Othello toulousain organise à Toulouse, les 5 et 6 avril un tournoi d'Othello ouvert à tous, humains et machines, tous niveaux. Informations: A.P.I.L.E. (association pour la promotion de l'informatique dans les loisirs et l'éducation), 33, allée Jean-Jaurès, 31000 Toulouse. Tél.: (61) 63.43.91 ou (61) 54.56.37.

• Le premier championnat de France de Diplomacy se déroulera au CNIT (voir les infos, Convention nationale des jeux de réflexion) les 30 et 31 mars prochains de 10 h à 19 h.
Quatre parties seront jouées (sans élimination de joueurs): un quart d'heure par tour. Classement par système suisse. Le nombre de points attribués à l'issue de chaque partie est basé sur les arsenaux contrôlés. Deux classements seront effectués: individuel et par équipe.
Prix de l'entrée pour les participants est fixé à 15 F pour les deux jours + 5 F de frais d'inscriptions. Informations auprès du club «Fléau d'acier», Denis Hanotin, 35, bd du Général Leclerc, 92110 Clichy. Pour inscriptions joindre un chèque de 20 F par joueur et la liste des sept pays classés par ordre de préférence.

• Le cercle d'échecs de Strasbourg organise du 31 mars au 8 avril un tournoi international Open de Pâques à Schiltigheim (faubourg de Strasbourg). Premier prix 10 000 F. Neuf rondes, système suisse, cadence internationale. Droit d'inscription 230 F (adultes), 115 F (moins de 19 ans). Contact: Jean-Luc Roos, 35, bd d'Anvers, 67000 Strasbourg. Tél.: (88) 61.29.84.

• La Fédération française d'échecs organise trois stages groupés de formation d'animateurs, du 6 au 12 mai à Charlevilles - Mézières. Pour le déroulement du stage, plusieurs établissements scolaires ayant une section échecs ont été contactés. S'inscrire avant le 15 avril auprès de Jean-Robert Delmont, 2, rue Verlaine, 08000 Charleville-Mézières.

• Le lundi de Pâques, 8 avril 85, le cercle d'échecs de Russange organise un tournoi INJES individuel en 9 rondes. Inscriptions adultes, 40 F, 20 F pour les moins de 16 ans. De nombreux prix. Inscriptions auprès de Véronique Klein, 16, rue Pasteur, 57390 Russange. Tél.: (8) 283.22.08.

• Le club «La cage aux rôles» de Douai organise le 14 avril un tournoi de jeux de rôle sur les règles de AD & D. Scénario original. Inscriptions auprès d'Olivier Fevre, 52, allée Jean-Rostand, 59500 Douai. Tél.: (27) 88.83.39.

• Le cercle d'échecs de Maisons-Lafitte organise un tournoi de parties semi-rapides dans le courant

• Deux tournois d'Othello se dérouleront le 27 avril: un pour débutants, un pour classés ELO. En 5 rondes. Rendez-vous au Lycée de Villepinte à 12 h 30. Renseignements: Paul Ralle, 13, rue de Bellevue, 93420 Villepinte. Tél.: 383.74.82.

du mois de juin, en sept rondes. Informations: Pascal Blanchon, 120, rue du Pdt Roosevelt, bât. C, esc. L, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél.: 451.81.71 (soir).

• Tournoi de D & D à St-Jean de Braye (45800) le 31 mars à partir de 9 h jusqu'à 20 h, au centre culturel de St-Jean, 12, rue de la République. Informations auprès de la boutique Eurêka à Orléans. Tél.: (38) 53.23.62.

• Le club «La tour des sortilèges» de Caen organise le 11 mai prochain une journée jeux de rôle - wargames. La manifestation qui se déroulera à l'Institut St-Joseph (Caen-Centre) commencera à 14 h, avec démonstration de jeux de rôle (Légendes, Appel de Cthulhu, Runequest...), de wargames (Squad Leader, 7 Royaumes), de jeux avec figurines, avec un concours de peinture de figurines. Dans la soirée, tournoi individuel de D & D, et de Squad Leader. Inscriptions auprès de la boutique Le Pion magique, 151, rue St-Pierre, à Caen. Tél.: (31) 85.17.77.

• Le tournoi international d'Issy-les-Moulineaux aura lieu du 8 au 14 mai prochain. Cet open se déroule selon le système suisse en 7 rondes. La première ronde se jouera à la MJC d'Issy, et les autres au Théâtre. On attend du «beau monde»: Koupers, Palmer, Stokkel, Grégoire, Guinard... et quelques représentants tchécoslovaques. Inscriptions 200 F auprès d'André Wouters, 94, rue Vitruve, 75020 Paris.

AVIS DES CLUBS

• Amateurs de jeux de simulation, le club «Les chevaliers de Ludivine» vous attend pour vivre des moments inoubliables... Réunions tous les samedis à 14 h et tous les derniers samedis du mois en soirée. C. Dumenil (président), Colleville, 76400 Fécamp.

• Le club «Celte» souhaite organiser un tournoi open de Diplomacy, bloqué sur un week-end. Etes-vous intéressé? Prendre contact, 101, rue Anatole-France, 92290 Châtenay-Malabry. Tél.: 735.05.86 ou 735.85.00 (après 20 h).

• A Perpignan, le club catalan de jeux de simulation sort de sa torpeur sous un nouveau nom, «L'abîme des temps». Réunions le dimanche à 14 h, au Centre d'animation municipal, esplanade Edouard-Leroy, 66000 Perpignan. Tél.: Philippe Vernois au (68) 52.52.43, ou François Pardo au (68) 54.57.15.

• Création d'un grand club de wargames, jeux de rôle et informatique à Bruxelles. Son nom «Le Pégase d'argent». Ils possèdent trois Apple IIe et un Macintosh et quelque 500 programmes. Réunions tous les jours sauf lundi et jeudi, au 329/331, chaussée d'Alsemberg, 1180 Bruxelles. Informations auprès d'Olivier Mathieu.

• Ouverture d'un club de jeux de rôle à Nice au centre d'animation, de culture et de loisirs de Caucade, 112, rue Ste-Marguerite. Informations auprès de Marc Daumas, 2, avenue Raoul-Dufy, 06200 Nice.

• Les ludothèques de la mairie de Paris ont ouvert de nouveaux ateliers consacrés aux jeux de stratégie. Voici quelques adresses:
— 22 ter, rue des Jardins-St-Paul, 4e. Tél.: 277.86.09.
— 65, rue Galande, 5e. Tél.: 325.96.09 (du mardi au vendredi dans l'après-midi).
— 65, bd Bessières, 17e. Tél.: 229.62.03.
Au programme: jeux de stratégie, wargames et créations de jeux autour de l'aventure. Adhésion 40 F par saison.

• Création d'un club de jeux de rôle en Lozère: «Les ectoplasmes Gabales». On joue les mercredis et dimanches à 14 h à D & D, Appel de Cthulhu, Villains & Vigilants, Empire Galactique, etc. Contact: Stéphane Estève, 15, rue du Torrent, 48000 Mende. Tél.: (66) 49.08.41 (heures repas).

• Le club «Ames noires et lieux secrets» accueille les joueurs le samedi à la MJC de Bréquigny, à Rennes. On y joue à D & D, Appel de Cthulhu, Empire Galactique, et de nombreux modules originaux d'AD & D sont à disposition. Philippe Collet, 18, rue d'Angleterre, 35100 Rennes.

• L'association sportive et culturelle des corsaires malouins a créé une activité supplémentaire: un club de jeux de rôle et de simulation appelé «Zargon». Réunion tous les samedis à 14 h au 28, rue de Toulouse à Saint-Malo (intra-muros). On y joue à D & D, Légendes, Appel de Cthulhu. Tél.: (99) 40.86.70.

• L'association «Les compagnons de l'anneau» s'adresse à tous les passionnés par l'œuvre de JRR Tolkien. En adhérant à cette association en tant que club ou en individuel, vous bénéficierez d'un fanzine, de réductions dans les magasins de jeu adhérants, d'un accès aux fichiers renseignements, de soutien lors de manifestations, etc. Son adresse: 5, rue des Cévennes, 78450 Villepreux.

• Le cercle d'échecs par téléphone: une nouveauté originale. Vous pouvez ainsi jouer des parties d'échecs quand vous le désirez, nuit et jour, à l'heure prévue et à la date fixée par les deux joueurs. Le cercle organise coupe, championnat, open, tournoi de classification et, bien entendu, parties amicales. A votre inscription, vous recevrez le règlement, les périodes de jeu et la liste de tous les membres du cercle. Pour le moment, le cercle s'anime dans la circonscription de Paris; au-delà, c'est vous qui appellerez toujours votre partenaire. Informations au 620.13.14 (en cas d'absence, il y a un répondeur).

• Le club «Les centurions du Sud-Ouest» assure cette année 85 la gestion du championnat de France de jeu de guerre avec figurines, section antique. Inscriptions au club: 1, place Gabriel, Cante Concut, 33320 Eysines.

• Club annecien désire correspondre avec d'autres clubs ou particuliers; il est prêt à échanger jeux et utilitaires. Leur «disketothèque» est très importante. Information auprès de De Nomasy, 10, avenue de Novel, 74000 Annecy (joindre une enveloppe timbrée pour réponse).

• Le club de go de Courbevoie nous donne de ses nouvelles: il se réunit tous les mercredis à 20 h 15 au 184, bd St-Denis à la MJC; il accueille tous les niveaux, et initie les débutants. Renseignements: Joseph Penet, téléphone 572.17.10 (domicile) ou 775.50.83 (bureaux).

COPINAGE

M. Barthelemy nous signale qu'il trouve notre journal de plus en plus nul, que nous n'y connaissons rien en informatique, que nous ne disons que des archi-banalités ou des «(censure)eries» *(c'est notre correspondant qui s'est censuré, NDLR)*. Il ajoute que les casse-tête sont toujours les mêmes, et que les encarts manquent de raffinement et de qualité. Il termine en nous demandant de publier la petite annonce suivante:
VDS spectrum 48 K péritel + ZXI + lecteur M/D + 3M/D + 20 jeux + int. Manettes + trucs et astuces.

Barthelemy 0. 1 quartier mistral 13120 Gardanne. Tél.: (42) 58.00.46 poste 442.

RECHERCHE DE PARTENAIRES

• Cherche partenaires pour former un club de dames sur la région Doloise. Tél.: 72.19.49 (à partir de 19 h). *(Mais, vous avez oublié de donner votre nom!...)*

• Recherche partenaires ou club pour parties de wargames (Napoléon, Panzergruppe Guderian...) et initiation à D & D. Michaël Martial, 20, rue de l'Oradou, Résidence Le lauréat, appt 38, Clermont-Ferrand. Tél.: (73) 90.23.84.

• Cherche partenaires pour parties d'échecs par correspondance (tous niveaux acceptés). Laurent Doucelance, 2, rue Gustave Courbet, 70400 Héricourt.

• Groupe d'aventuriers pratiquant D & D, Appel de Cthulhu, Mega, Empire Galactique et autres, recherche partenaires pour formation d'un club sur St-Etienne exclusivement (débutants ou confirmés). Téléphonez à Franck au 25.54.58 ou à Sébastien au 57.67.66.

• Xavier (21 ans) recherche partenaires (débutants ou confirmés) dans la région de Dunkerque, pour fonder un club de jeux de rôle (D & D, Mega ou autres). Xavier Blondé, 23, rue Pablo-Picasso, 59229 Teteghem. Tél.: (28) 26.00.72.

• Débutant (16 ans) recherche groupe de personnes jouant à D & D et autres jeux de rôle dans la région d'Angoulême. Patrick Ricaud. Tél.: 91.49.25.

• D. Boinet recherche partenaires pour jouer par correspondance aux encarts de J & S. Crouin, Bâtiment 14, 16100 Cognac.

• Je défie tous les diplomates européens sur leur propre terrain: Diplomacy. Nous nous affronterons par correspondance. Participation aux frais d'organisation: 50 F (français). Marc Bernard, 105, avenue Ledru-Rollin, 94170 Le Perreux.

• Emmanuel Marini recherche toutes sortes de programmes pour Amstrad CPC 464 (math et jeux). 13, chemin de Cesardes, 74600 Seynod.

• Cherche jeunes joueurs ou club pour pratiquer AD & D à Brive ou sa région. L. Baas, 9, rue Montcalm, 19100 Brive. Tél.: 74.23.41.

• Hervé (15 ans) cherche partenaires pour Squad Leader (niveau COI), Red Star/White Eagle et Raphia, par correspondance ou la région de Longwy. H. Henrion, 163, rue de Lorraine, Cosnes et Romain, 54400 Longwy.

• Cherche partenaires pour former un club de jeux de rôle (D & D, Appel de Cthulhu) et wargames. Eric Peigné, 6, rue des Ovides, 42100 Saint-Etienne. Tél.: (77) 21.05.33.

• Cherche partenaires pour initiation aux jeux de rôle (D & D ou autres), dans la région de Creuswald. Jean-Luc Weilland, 10, rue de Carling, 57890 Diesen. Tél.: (8) 793.64.13.

• Recherche partenaires de wargames sur la région de Pithiviers. Réunion le jeudi soir chez Stéphane Leguennec, 3, rue du Capitaine-Giry, 45300 Pithiviers.

• Cherche passionnés de jeux de rôle pour former un club dans la région de Marmande et de Monségur. Téléphonez à Pascal au (56) 61.88.81.

• Patrick Fossano recherche des amateurs de Mega près de Nancy. 10, rue des Echevins, 54140 Jarville.

• Passionné de D & D cherche un club qui pourrait l'initier aux techniques de base des jeux de rôle. Philippe Dienne, 2, square Racan, 75016 Paris. Tél.: 647.48.66.

• Cherche amateurs de Mega, Heraklios, Panzer Leader, Worlds of Wonder, 2e D.B., etc., dans la région d'Orange pour former un club. Pierre-Guy Hourquet, CES de l'Argensol, route du Parc, 84100 Orange. Tél.: (90) 51.87.07.

• Débutant cherche partenaires pour Mega, Odyssey, dans la région de Besançon. Eric Boiteux, 5, rue de la Rotonde, 25000 Besançon.

• Souhaite créer un club de jeu de rôle et wargames avec partenaires (garçons et filles) de tous âges. Il a plein d'idées dans la tête. Bruno Besquet, 3, place Robert-Houbart, 45100 Orléans. Tél.: (38) 69.37.25 (soir).

• Recherche partenaires tous niveaux pour jeux de rôle (Mega, Ultime Epreuve,...) dans la région de Coulommiers. Jean-Michel au 403.05.19. *(bis!)*

• Cherche joueurs pour orchestrer une partie d'Omega (J & S n° 18) par correspondance. Partie en 20 tours, un tour par semaine. Patrice Vaz, 50, rue Aristide-Briand, 78500 Sartrouville.

• Claude Dardant vient de s'installer à Cambrai *(et non à Douai comme dit précédemment)*. Cherche partenaires de jeux de rôle. Téléphonez le soir au (27) 78.05.51.

• Joueur passionné de D & D, L'Ultime Epreuve, cherche partenaires dans la région de Fontainebleau ou personne pour apprendre à jouer à Légendes. Franck Michaux, 4 bis, allée Malborough, 77250 Veneux-les-Sablons. Tél.: 070.54.37.

MESSAGES

• Recherche jeu tournant sur Apple IIe Cartels & Cuttroats. Pascal Mourgues Tél.: (1) 243.77.18.

• Je cherche à regrouper des personnes désireuses d'acheter du matériel Apple ou IBM pour bénéficier de prix intéressants, à qualité de service supérieure. Appelez Jean (1) 577.31.23.

• Recherche règle en français de Ave Tenebrae *(Oooooh!!!)* Gilles Françaix, 4, trou Folletier, 45340 Nibelle. Tél.: (38) 33.74.61.

• Recherche jeu Rome et Carthage, édité par Miro Meccano en 63/64. Pierre Capdeville, 2, rue du Fossé, 78600 Maisons-Lafitte.

• G. Blabo a mis au point un système de jouer au Scrabble par téléphone ou par correspondance; c'est le psycho-Scrabble. Pour informations: 17, rue R. Damous, 94500 Champigny. Tél.: 886.80.24.

• Cherche traductions AD & D, Dungeon Master's guide, Player's hand book, Monster manual 1, et tous scénarios pour Mega. Philippe Albouy, 9, rue du Bois d'Amour, 29200 Brest. Tél.: (98) 44.08.69.

• Amateurs de Speed Circuit, pour plus de réalisme et de simplicité, j'ai conçu des tableaux de bord permettant de supprimer feuilles de route et crayons. Recherche d'autre part, Go for the green ou Challenge golf (Avalon Hill). François Cardinet, 229, rue du Necotin, 45000 Orléans. Tél.: (38) 61.49.08.

• Recherche tout matériel, même inutilisable de pièces informatiques diverses. Philippe Jouault, Hauville, 27350 Routot.

• Pour Oric 1 48 K, recherche trucs, astuces, idées pour jeux d'aventure. Louis Marchetti, 14, rue St-Georges, 13013 Marseille.

• Recherche pour Oric 1 et Atmos tous programmes. Laurent Marty, rue de l'Enclos, Villegailhenc, 11600 Conques-sur-Orbiel.

• Cherche scénarios pour Mega; créatures (fiches de caractéristiques) d'autres mondes pour peupler les villes créées dans Mega. Olivier Rivillon, 34, résidence Bellevue, 80630 Beauval. Tél.: 32.96.64 (le week-end).

• Pour Apple II, recherche wargames et toutes nouveautés. Possibilité d'échange. M. Le Pham Hiep, Tour Avril (252), 91940 Les Ulis.

LES BONNES OCCASES...

• Vend Rommel (I.T.), 120 F; Waterloo (I.T.), 100 F; Capital Power (I.T.), 80 F; Stragone cible de luxe, 150 F; etc. Patrick au (99) 50.91.03 après 19 h.

• Vend Oric-Atmos 48 K (juin 84) avec manuel, alimentation; cordon péritel et cordon magnéto + magnéto + cassettes (2). Le tout 3 000 F avec en prime revues informatiques. Claude Gesse 29, av. St-Exupéry, 31340 Villemur/Tarn. Tél.: (61) 09.35.86 (après 20 h).

• Achète scénarios pour Tunnels &Trolls, D & D, Les chroniques de Linaïs, des livres-jeux, des dés de 4 à 20 faces. Stéphane Arguimbau, Les Mouniès, 09700 Saverdun.

• Achète D & D expert set (en français si possible); et D & D companion supplément. Philippe Bourchet, 27, av. Jean-Jaurès, 84290 Ste-Cécile-les-Vignes. Tél.: (90) 30.81.35.

• Vend Oric-1 48 K (juillet 83), 2 000 F avec cordon péritel + cassettes (2) + 2 livres. M. Baratte, 91700 St-Geneviève-des-Bois. Tél.: 015.43.23.

• Vend Dragon Quest, 90 F; Arena of Death, 70 F; Killer, 45 F (jamais servi), ou 180 F les trois. Achète traduction de Submarine. Xavier Filiu, 102, rue Alexandre-Dumas, 80000 Amiens.

• Vend Ave Tene brae, 100 F. Laurent Auffray, 35, rue Louis-David, 37000 Tours. Tél.: 66.87.06.

• Paul Uteza vend des soldats napoléoniens en plastique. 467, av. Paul-Targuel, 34100 Montpellier. Tél.: (67) 41.41.30.

• Vend pratiquement neufs, jeux de la série Europa de GDW: Case White, Fall of France, Their finest hour... Stéphane Viciana, 57, av. Alsace-Lorraine, 93130 Noisy-le-Sec. Tél.: (1) 848.81.39.

• Xavier Birembaux vend ZX 81 + 16 K + magnéto cassettes + nombreux programmes 16 K + nombreux livres, 1 200 F. 6, rue St-Pierre, 92200 Neuilly. Tél.: 745.83.17.

• Sylvain Alonso vend Vidéopac Philips C 52/04 (encore sous garantie) + cassette + surprise (!!), 800 F. N° 8 La Malaide, 88120 Vagney.

• «La Guilde des voyageurs imprudents» vend Arena of Death, 60 F; Runequest, 120 F, Samourai, 120 F, Swords and sorcery, 150 F, Space Opera, 120 F, Trirène, 120 F (états neufs). Gérald Uhlrich, 3, rue de la Verne, 71160 Digoin, Tél.: (85) 53.10.99.

• Vend à bon prix 800 logiciels pour Apple II (dont Ultima et Wizardry); et anciens J & S. Philippe Dienne, 2, square Racan, 75016 Paris, Tél.: 647.48.66.

• Vend (ou échange) D & D, 80 F et Das Schwarze Auge, jeu de rôle allemand, 90 F; Eric Minot, 25, rue du Dr JP Lamare, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél.: 973.60.38.

• Vend ZX 81 + 16 K + logiciels (échecs, Tyrannosaure Rex, ...), 1 000 F. Gilles Barreau, 3, rue de la Fontaine Blanche, 35230 Pont-Péan.

• Vend York Town et Sicile 43 (I.T.) état impeccable, 120 F chaque. Philippe Brackman, 72, rue Léon-Gambetta, 59650 Villeneuve d'Ascq. Tél.: (20) 98.52.37.

• Vend jeux pour ZX Spectrum, dont Cobalt, Psytron, ... 50 F chaque. Frédéric Lefevre, 24, rue de l'Argonne, 93700 Drancy. Tél.: (1) 831.01.10.

• Vend Okinawa, 80 F; Lost Worlds, 70 F, aventure solo, la cité des voleurs, 18 F. Achète (ou échange) Cry Havoc ou Samouraï Blades. Vincent Le Bourdellès, 3 bis, rue Brunel, 75017 Paris. Tél.: 380.35.53.

• Achète Monster Manual AD & D n° 1, téléphonez à Julien à Angers au (41) 87.39.61.

• Vend boîte de base de Légendes et module les 1 001 nuits, état neuf, 300 F avec fiches personnages et un scénario (tiré de Casus belli). Thomas Lajeunesse, chemin de la Ferme des Maures, 91290 Ollainville.

• Philippe vend Waterloo et Okinawa (I.T.) Diplomacy et Risk (Miro). Excellent état, prix à débattre. Tél.: 076.44.99.

• Vend collection complète de J & S (1 à 31) avec tous les encarts au prix imprimé 459 F (plus frais de port). Charles Coq, Trémolat, 24510 St-Alvère.

• Jean-Pierre Vincent vend Chivalry & Sorcery (règles de base) + Sourcebook I et II + Swords & Sorcers + Légendes + scénario Le trèfle noir + module en 3 D pour D & D. Les Granges, 36230 Tranzault.

• Vend le manuel de base de D & D. Sybille Charbonnier, 1, rue de Béarn, 92210 St-Cloud. Tél.: (1) 602.58.72. Et achète manuels AD & D.

• Vend D & D + manuel B2 en français, B3 et B4 en anglais + Sorcier. Le tout 200 F. Philippe Leclerc, 27, bd Bara, 91120 Palaiseau. Tél.: 014.30.18.

• Vend pour Oric: Xénon, Zorgon, Styx, Categ-Oric. 60 F chacun. Pascal Mauri, 24240 Sigoules. Tél.: (53) 58.40.39.

• Samuel Lacas vend Sorcier, 75 F et Monster manual II, 90 F. 13, bd Raspail, 75007 Paris. Tél.: 548.28.00 (après 20 h).

• Achète un moniteur couleur ou une télé avec prise péritel (700 F maxi) pour son MO 5. Laurent Hervier, 26, Buissons de Diane, Arrabloy, 45500 Gien. Tél.: (38) 67.10.44 (le week-end).

• Vend programmes pour Casio PB 100: 21 de jeux, 4 utilitaires, 3 mathématiques, 2 pratiques. Le tout 50 F. Claude Troufleau, 19, allée Pablo-Picasso, 95270 St-Martin-du-Tertre.

• Achète micro-ordinateur d'occasion à bas prix, genre Spectrum 16 K. Joël Faurre, 17, av. Théophile-Gautier, 75016 Paris.

• Vend Oric 1,48 K, état neuf, nombreux programmes. Echange programmes pour CBM 64. L. Pitton, 16, rue Guilloud, 69003 Lyon. Tél.: (7) 853.48.19.

• Rémi Labbatte vend Dragon Hunt (Avalon Hill), état neuf en anglais. Echange idées de programmes en LSE et pour PB 100. 1, Blanc Hameau, Montigny, 76380 Canteleu. Tél.: (35) 36.02.52 (après 19 h).

• Vend Sicile '43 et Okinawa (IT). Les deux: 1 500 FB. Vincent Créviseaux, 162, chaussée de Bruxelles, 6020 Dampremy (Belgique). Tél.: (071) 31.42.80.

• Vend Oric Atmos 48 K + péritel + 2 livres + 17 cassettes. Le tout 3 000 F. Olivier Tranquilli. Tél.: (70) 03.10.01.

• Vend accessoires Légendes Celtiques: écran MJ, fiches combats, feuilles personnages, feuilles sortilèges. Le tout 80 F. Patrick Ricaud, 14, rue de la Chaume, 16000 Angoulême. Tél.: (45) 91.49.25.

• Vend D & D en français, Napoléon à Austerlitz (Jeux Descartes). 50 F chacun. Pascal Jacob, 40, allée de l'Eglise, 93000 Le Raincy.

• Vend Lutte des classes et Stratagème, 65 F chacun. Tél.: 526.37.93 (après 17 h).

• Philippe vend Monster manual II pour D & D, 90 F. Tél.: (6) 020.78.32 (après 18 h).

• Pierre-Guy Hourquet vend wargames, très bon état: Napoléon à Austerlitz (Descartes), 110 F; The hundred days battle (Avalon Hill), 60 F. CES de l'Argensol, route du Parc, 84100 Orange. Tél.: (90) 51.87.07.

• Vend coffret Sorcellerie pour Apple II, complet avec manuel, peu servi, 200 F. Philippe Victor, 91270 Vigneux. Tél.: 940.48.17.

• Jean-François Dreyfuss vend jeu d'échecs de voyage électronique à cristaux liquides Executive Chess (Scisys), 700 F. 51, rue de Villiers, Bâtiment C, 92200 Neuilly. Tél.: 759.90.74.

• Achète Appel de Cthulhu en français. Pierre Balandier, 14, chaussée Gilles-Borel, 13100 Aix-en-Provence. Tél.: (42) 27.31.56.

ÉCHANGE...

• Cherche joueurs passionnés d'Ultima III, Hulk, Montezuma's revenge pour échanges de trucs ou d'idées; échange (ou vend) nombreux jeux sur disk pour Atari 800 et compatibles. Philippe Viudes, 17, rue Bayard, 16100 Cognac.

• Echange nombreux programmes pour Oric 1/Atmos (Mission impossible, LM Plus, etc.) Eric Sola, 12, rue de Ruffi, 13003 Marseille. Tél.: (91) 08.85.95.

• Echange (ou vend) Austerlitz, la bataille des trois empereurs, très bon état contre Battlecars ou D & D ou James Bond. Pascal Toupy, Labatut, St-Vivien de Monségur, 33580 Monségur. Tél.: (56) 61.88.81.

• Echange nombreux jeux d'aventure ou d'arcades pour Spectrum contre jeu Ace of Aces ou jeu de rôle récent. Serge Assouly au (1) 524.39.81.

• Echange Decathlon + Pinball construction set pour Apple contre mode d'emploi et cartes de vol de Flight Simulator II pour Apple. Jean-Christophe Coudre, 44, rue de la Mare-à-l'Ane, 93100 Montreuil-sous-bois. Tél.: 858.57.68.

• Echange pour CBM 64 des programmes de jeux. Michel Delville, 141, rue de La Baume, 4100 Seraing (Belgique).

SOLUTIONS

PAGES 22 ET23

Test (par Bernard Myers):

1. B. Il s'agit des nombres de 4 à 9 en binaire. Le roud blanc vaut 1 ; le noir, 0.

2. Prenez une pièce de 20 dans le tas C et placez-la dans le tas A ; prenez une pièce de 2 dans le tas A et placez-la dans le tas B.

3. JEUX
DEUX
DOUX
DOUÉ
DOSE
POSE
PESE
LESE
LEST
TEST

4. Il faut au minimum cinq coupes. C'est évidemment le minimum, puisque deux cubes sont reliés à leurs voisins par cinq faces. Mais c'est faisable... Vérifiez!

5. Le mot de trois lettres: OSE

6. B ne peut se plier en uu cube. Daus D, 5 se trouve opposé à 1, et 6 à 2 donc impossible. C et E sont les seuls possibles.

7. VIII + XIV = XXII

8. Inouï. La forme a autant de côtés que de voyelles, et est répétée autaur de fois qu'il y a de consonnes.

9. Nou, impossible.

10. Permutez le 6 et le 12. Le produit de chaque ligne est 1728.

11. De gauche à droite: 9 de ♥, 10 de ♦, Valet de ♥, 10 de ♣.

12. Le F.

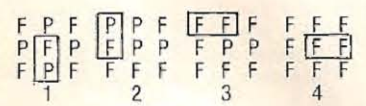
13. Marguerite avait 3 jetons.

$\frac{32 + 4}{4} = 9$ (Nicolas);

$\frac{9 + 3}{3} = 4$ (Thomas);

$\frac{4 + 2}{2} = 3$ (Marguerite).

14. Il faut retourner quatre paires de pious:



15. Dissimule limc daus livre.
Il faut lire, dans l'ordre des nombres, les lettrcs juste avant la lettre soulignée.

16. 12 = 34 + 56 − 78

17. C'est D: c'est la seule main droite.

18. Baruabé.
Si le pistolet appartient à N° 2, N° 1 dit la vérité deux fois de suite: impossible. Donc le pistolet appartient à N° 1, et N° 1 ment toujours tandis que N° 2 dit d'abord la vérité, puis un mensonge, et finalement la vérité de nouveau. Puisque N° 1 ment toujours, d'après la question 3 nous savons qu'il se nomme Barnabé.

19. NEUFCHATEL. Tournez le cache 1/4 de tour dans le sens iuverse des aiguilles d'une montre.

20. Prenez 8 lots de 2 couteaux et 2 fourchettes = 280 F; et vous aurez un couteau en prime.

PAGE 30

Tours de cartes:
Dos à dos (par Bernard Myers):
On peut combiner les diverses séries pour établir:

```
3 — 8 ╲            ╱ 5 — 2
R — 4 — V — 6 — 9 — 7
  ╲ D ╱
```

La carte au verso du 6 a donc 4 cartes avec uu nombre supérienr et 6 cartes avec uu nombre inférieur, donc = 8 on 9. 9 impossible car 6 et 9 se retrouvent tous deux dans la 3e rangée. Douc 6 à 8 au verso.
De même, V a 5 plus grands, et 4 plus petits, donc = 6 ou 7, comme 6 = 8, V doit avoir 7 au verso.
9 a une carte eutre 6 et V, seuls 9 et 10 pas attribués, 9 impossible, donc 10.
5 a une carte supérieure à 9, seuls D et R non attribués. D'après dernière raugée, la carte au verso de 2 est supérieure, donc 5 = D et douc 2 = R. fl ne reste que 3 et 4.
Les cartes sout collées ainsi:
2-R; 3-4; 5-D; 6-8; 7-V; 9-10.

Parties de cartes (par Françoise Seigneuret):
Nommons x, la somme de chaque couple au début; FC, le eouple Frauçoise-Christian; AJ, le couple Annie-Jacques.
Globalemeut FC gagne 1 F par tour, AJ perdenr 1 F par tour.
Ils jouent N tours. A la fin on a:
FC = x + N
AJ = x − N
avec FC = 2 AJ
ce qui doune x + N = 2 (x − N), donc x = 3 N.
La somme de départ est: 100 < x = 3 N < 140 et FC = x + N = 4 N, carré parfait 133 < 4 N < 186, earré parfait avec N eutier. Uue seule solution donc:
4 N = 12^2 = 144 → N = 36.
Au début, chaque couple a 3 N soit 108 F.
Au bout de (N) 36 tours, FC ont 108 + 36 = 144 F et AJ out 108 − 36 = 72 F.

Bi-face (par Bernard Myers):
Le verso de C ne peut être F (sinon 2 ♠ se trouveraient dos à dos);
ne peut être B (siuon 2 ♥);
ne peut êrre E (daus même seus, 2 ♠ ; l'un retourué 2 ♥);
ne peut être A (dans même seus, 2 ♥ ; l'un retourné 2 ♣).
Doue, le verso de C esr D.
Le verso E ne peut être C ou D (ci-dessus); ne peut être B ou F (2 ♥); donc c'est A.
Le verso B est par conséquent F.
Pour que C et D soient recto verso, il faut retourner l'un (sinon 2 ♠), donc, le verso de l'As ♠ = Roi ♦ ; de l'As ♣ = 5 ♥ .

Pour que A et E soient recto-verso, il faut également retouruer l'un (sinon 2 ♦). Donc le verso de l'As ♠ = 4 ♥ .
Pour que B et F soient dos à dos, il faut qu'ils soieut dans le même sens (siuon 2 ♦). Donc le verso de l'As ♥ = Valet ♠ .

PAGE 57

Le Tablut
Problème u° 1:
1. uoir C8-A8 créant nne menace en C9.
2. rouge A7-C7. (Si rouge joue B9-C9 ou D9-C9, noir C6-A6 capture un rouge et gagne au eoup suivant).
3. noir A8-C8 capture uu rouge. Le rouge ue peut plus se défendre avec les seuls moyens du bord, c'est-à-dire les pions figurant sur le diagramme contre la menace noire C6-A6.

PAGE 61

Les jeux-photos (par Louis Thépault):
De l'ordre!:
Notons qu'il n'y a ni haut, ni bas, par conséqueuee, les photos peuvent être retournées.
Il u'y a aucun recouvrement possible des séries de pions des photos 1 et 3. Les trois pions verts sont douc différeuts et l'un d'eux ne fait qu'un avec celui de la photo 2. Le seul reeouvrement possible de ce pion est celui avec le pion vert de droite de la photo 3 qui donnerait V B J V R J
Les trois pions bleus préseutés sout encadrés différemment; ils sont donc différents et ne peuvent être aux extrémités.
Il y a uu piou jauue entre nn bleu et un vert et un autre entre un rouge et nn vert. Ils ne sont douc pas non plus les extrémités.
De même, il y a un pion vert entre un jaune et uu bleu, entre un jaune et un rouge. Ils ne sout doue pas non plus aux extrémités. Les pions extrêmes sont donc rouges et ou trouve la seule combinaison possible:
R B J (photo 4), V B J V (photo 3), R J V B R (photo 1). La photo 2 couvrant uue partie de la 3 et uue partie de la 1 à J V R J (retouruée).

Quel pentacube?:
Il s'agit du T.

PAGE 65

Chiffres en folie (par Louis Thépault):
La bande des neuf:
Si x est le résidu modulo 9 du plus graud uombre, celui de la somme des autres uombres est aussi x.

La somme des résidns de l'ensemble des nombres formés est donc 2x. Ce nombre est égal an résidu de la somme des chiffres 1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7 + 8 + 9 = 45. Le résidu de 45 est 0 et on a :
$2x \equiv 0 \bmod 9 \Rightarrow x \equiv 0$
D'où le plus grand nombre est donc un multiple de 9. Seules solutions possibles : 234 – 45.
Avec 2-3-4 retirés de la bande et 1 en même temps, il est impossible de faire 2-3-3 à partir de 5-6-7-8-9.
Reste 45. Tons les chiffres 6-7-8-9 doivent être découpés (sinon on aurait un nombre supérieur à 45), 6 + 7 + 8 + 9 = 30. Il reste à trouver 15 avec 1-2-3, ce qui s'obtient facilement avec 12 + 3 donnant la solntion :
12 + 3 + 6 + 7 + 8 + 9 = 45
Six découpages ont été nécessaires.

Les digitaux :
Le découpage eu six morceaux donne :

```
   95  (pièce retournée 56)
 +  4
 +  7
 +  8
 +  9
 = 123
```

Le retour de la bande des neuf :
Si x est le résidu mod 3 du résultat, celui de la somme des nombres placés au-dessus du trait de l'addition est aussi x. Le résidu de la somme des six nombres est donc 2x ≡ mod 3.
C'est aussi celui de la somme de tous les chiffres : soit $1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 7 + 8\ \Sigma\ (6 \text{ et } 9) = 30 + \Sigma\ (6 + 9)$.
Que le 6 et le 9 soient retournés ou non, cette somme sera toujours un multiple de 3 et on a donc $2x \equiv 0 \bmod 3 \Rightarrow x \equiv 0 \bmod 3$.
Le résultat est donc un multiple de 3. Seules possibilités : 45 er 78.
Supposons qu'il s'agit de 45. Avec 6, 7, 8, 9, aucuu nombre de deux chiffres inférieur à 45 ne peut être formé. Il faut donc les séparer, ce qui donnerait 4 morceaux d'un seul carré (contraire à l'énoncé).
Reste la seule possibiliré : 78.
On a $78 \equiv 6 \bmod 9$.
Donc, $1 + 2 + 3 + 4 + 5 +$ résidu $(6 \cup 9) \equiv 6 \bmod 9$; soit résidu $(6 \cup 9) \equiv 0 \bmod 9$.
Ceci u'est possible que si le 6 esr retourné en 9. On a alors trois des pièces 9-78-9. Pour obtenir 78, il faudra donc faire 60 avec 1-2-3-4-5. La seule possibilité est 12-3-45 qui conduit à la solution cherchée :

```
  12
+ 45
+  3
+  9  (6 retonrné)
+  9
= 78
```

PAGES 70 ET 71

Jeux de lettres (par Beujamin Hannuna) :
Anagrille :

										IX G	O		
										R	U	X D	E
			III 1 P	IV R	O	S	VI P	VII E	VIII R	I	T	E	
		II 2 G	R	I	M	O	I	R	E	S	■	N	E
	I T	R	A	M	■	3 T	R	O	C	A	R	T	S
	4 H	A	T	E	R	■	5 O	T	E	R	A	I	
6 D	E	N	I	S	■	V 7 B	U	I	L	D	I	N	G
	S	U	C	■	R	I	E	S	■	S	■	E	U
	8 A	L	I	M	E	N	T	A	S	■	O	S	E
9 P	R	I	E	E	■	10 O	T	I	O	N	S		
	11 D	E	N	S	I	M	E	T	R	E			
12 D	E	S	S	A	L	E	S		T	E			

Les anaphrases :
Les anagrammes à trouver étaient :
THEBAINS - ABSINTHE
RECUEILS - CISELEUR
RACHETE - HECTARE
SEDUIRE - REDUISE
GIRAFON - GOINFRA

Du coq à l'âne :
ZEE, BEE, BLE, ILE, IDE
HUE, HIE, LIE, LIA, DIA
CRUS, COUS, COUT COIT, CUIT
MEME, MELE, MILE, AILE, AILS, AIES, ARES, IRES, IDES, IDEM. (Pour celui-ci, plusieurs chemins couduisaient à la solution. Nous vous en avons donné un en exemple).
PIANO, PIANS, PLANS, PLATS, FLATS, FLOTS, FOOTS, FORTS, FORTE.

Les cousins :
Les trente-neul mots sont :
CAPOTAGE, PAPOTAGE
PARAI, PARDI, PARMI, PAROI, PARSI, PARTI
CENDRE, FENDRE, GENDRE, PENDRE, RENDRE, TENDRE, VENDRE
MANDILLE, MANTILLE
ALCANE, ALCENE, ALCYNE
CASSEUR, MASSEUR, PASSEUR, SASSEUR
BERNACHE, BERNACLE
PERIGEE, PERIMEE, PERINEE
SAIS, SOIS, SPIS, SUIS
BORD, GORD, LORD, MORD, NORD, TORD.

Mini-tirages :
PARTS, RAPTS, SPART, SPART
FELIN, FENIL, FLEIN
CARET, CARTE, CERAT, CREAT, ECART, RECTA, TERCA, TRACE
GEINS, IGNES, SEING, SIGNE, SINGE
PORES, POSER, PROSE, REPOS, SPORE
DEITE, DIETE, EDITE, TIEDE
LAPIS, LAPSI, PALIS, PILAS, PLAIS, PLIAS
ANGOR, ARGON, ROGNA
NAPEL, PANEL, PENAL, PLANE

La filière :

La suite de mots est :
HOTE - HOTEL, HILOTE, HOPLITE, PHOLIOTE, PHOTOPILE

Le coup de Jaruac :
PRAO
RATIO
VORACE
UROPODE
CONSACRE
BISTOURNE

PAGE 77

Souvenir de Biarritz (par Marie Berrondo) :

Au Casino Bellevue :
Soit x le uombre de fois que Monsieur X a joué, soit y le nombre de fois que son épouse a joué. Nous avons :
$x^2 - y^2 = 63 = 1 \times 3 \times 3 \times 7 = (x + y)(x - y)$
Nous avous donc 3 groupes de solutions possibles :
1. $\left.\begin{array}{l} x + y = 9 \\ x - y = 7 \end{array}\right\} \Rightarrow x = 8 ; y = 1$
2. $\left.\begin{array}{l} x + y = 21 \\ x - y = 3 \end{array}\right\} \Rightarrow x = 12 ; y = 9$
3. $\left.\begin{array}{l} x + y = 63 \\ x - y = 1 \end{array}\right\} \Rightarrow x = 32 ; y = 31$

Si Vincent a joué 23 fois de plus que Floreuce, c'est qu'il a joué 32 fois et elle 9.
Si François a joué 11 fois de plus que Caroliue, c'est qu'il a joué 12 fois et elle 1.
La femme de Vincent a joué 31 fois. Ce u'est ui Florenee, ni Caroline : c'est Béatrice.
En couclusion : le mari de Béatrice s'appelle Vincent.

Au Biarritz-Bonheur :
Florence a acheté des sandales au sous-sol ; Caroline un pyjama au rez-de-chaussée ; Béatrice un chapeau au premier ; et donc Mirentxu un maillot de bain an deuxième étage.

Au Rocher de la Vierge:
Soient x le prix d'un paquet de mouchoirs; y, celui d'uu chapcau; z, celui d'nn parapluie; et n le nombre de mouchoirs par paquet.
Nous avons:
3x = y
z = 5n
2z = 5y
y = 16n/x
Ce qni donne, après essais:
x = 8
y = 24
z = 60
n = 12
Il y a 12 mouchoirs en papier par paquet.

A la pâtisserie Miremont:
2 555 = 365 × 7.
Alice et Gracie ont donc 7 années non bissextiles de différence: l'une est née en 1896 et l'autre en 1903. En 1985, elles fêtent respectivement lenrs 82 ct 89 ans, ce qui donne 171 bougies, et 684 cm².
Le cercle dont la surface est de 684 cm² a pour diamètre d tel que:

$$\pi \frac{d^2}{4} = 684;$$

soit $d = 2\sqrt{\frac{684}{\pi}}$: d = 29,511

Il faudra donc que le gâteau basque mesure au moins 30 cm de diamètre.

PAGES 79 ET 80

Echecs:

Diagramme 3: 1. D × h7 + !!, R × h7 (1. ...Rf8; 2. Dh8 mat.); 2. Th5 + !, Rg8; 3. Th8 mat. (Ravinsky-Petraev, 1962).

Diagramme 4: 1. ...Ce2 +; 2. Rh1, D × h2 + !!; 3. R × h2, Th4 mat. (Meo-Giustolisi, 1959).

Diagramme 5: 1. T × h7 + !!; R × h7 (1. ...Rg8; 2. Th8 + !!, R × h8; 3. Dh5 +, Rg8; 4. Df7 + et 5. D × g7 mat); 2. Dh5 +, Rg8; 3. Df7 +, Rh7; 4. D × g7 mat. (Taubenhaus-Janowsky, 1903).

Diagramme 6: Non pas 1. ... c×d2 ?; 2. g × h8 = D !, ni 1. ...Cb4 ?; 2. D×c3 !, T × a2 +; 3. Rb1 ! et l'attaque noire est stoppée, mais 1. ... T × a2 + !!; 2. F × a2 (2. Rb1, Ta1 mat); Cb4 ! et le mar est imparable. Par exemple, si 3. Rb1, D × a2 +; 4. Rc1, Da1 mat. (Laiman-Minev, 1956).

Diagramme 7: 1. F × c3 ! T × c3 (si 1. ... e4; 2. Fb4 !); 2. F × h7 + !!, R × h7 (sur 2. ... Rh8; 3. Dh5 serait encore plus direct) 3. Dh5 +, Rg8; 4. T × g7 + !! (la mise à nu), R × g7; 5. Tg1 +, Rf6; 6. f5 ! (menaçant 7. Dg5 mat), e4; 7. Dg5 +, Re5; 8. D × e7 +, etc.
A noter que la combinaison commençant par 1. F × h7 ?! sans le coup préparatoire 1. F × c3 ! permettrait aux noirs de résister en répondant 5. ... Tg8 sur 5. f5. (Matanovic-Nedeljkovic, 1950).

Diagramme 8: 1. F × g7 !!, Te8 + (sur la capture de g7 snivait 2. Dh7 mat); 2. Rf1, F × g7 (la menace 3. Dh8 mat ne pouvait être parée avec 2. ... R × g7 à cause de 3. Dh7 + pnis 4 D × f7 mat); 3. D × f7 + !, Rh8; 4. Dh5 +, Rg8; 5. Dh7 +, Rf8; 6 Ce6 + !!, T × e6 (6. ... Re7; 7. D × g7 + aboutissait au mat également); 7 T × g7, Re8 (pour parer 8. Dh8 mat); 8. Dg8 +, Cf8; 9.Df7 mat. (Keller-Pomar, 1968).

PAGE 81

Le tarot:
Réponses quantitatives et qnalitatives:

1. Le chien: A 1 / ♠ D 5 3 / ♥ / / ♦ 9 / ♣ 3
La fréquence: G : 13 fois — GS: 5 fois

Un seul Bont, mais 3 rois, une coulenr pleine à ♥ et pen de perdantes ont gratifié d'un top les auteurs de GS. Il fant avouer que le Petit sec au chien est le bienvenu.

2. Le chien: A 11 9 / ♠ 10 5 / ♥ / / ♦ 5 / ♣ V
La fréquence: G : 10 fois — GS: 8 fois

Bien que GS ne soit pas dans la poche, (deux ont chuté), la témérité fut récompensée par la marque.

3. Le chien: A 12 4 E / ♠ V / ♥ 7 A / ♦ / / ♣ /
La fréquence: G : 1 fois — GS: 6 fois — GC: 11 fois

N'en jetez plus ! GC s'impose.
Notez au passage que certains protagonistes, ayant opté pour GS, ont, grâce à l'apport du Chien (poignée et Petit bout évident), fait jeu égal avec les GC.

4. Le chien: A 18 157 / ♠ / / ♥ / / ♦ C / ♣ 7 5
La fréquence: G : 9 fois — GS: 1 fois — GC: 1 fois

La chausse-trappe ! G est le seul contrat raisonnable. Les 3 atouts du Chien seront créateurs d'une Poignée et permettront l'élimination des singlettes naturelles.

5. Le chien: A 17 15 6 / ♠ 9 6 / ♥ A / ♦ / / ♣ /
La fréquence: G : 13 fois — GS: 4 fois — GC: 1 fois

L'excellente répartition des ♣ et des ♦ conféra le top à GC. Pour le reste du champ, la constitution de la Poignée a provoqué l'équivalence entre les G et les GS.

6. Le chien: A 14 / ♠ V As / ♥ 7 6 / ♦ 6 / ♣ /
La fréquence: G : 3 fois — GS: 3 fois — GC: 2 fois

La phase finale réunissant les six dernières équipes, la prudence a joué son rôle. Les GC se sont révélées payantes. Une GS a chuté. Bravo à la défense.

7. Le chien: A / / ♠ 3 / ♥ C 8 / ♦ R 4 / ♣ 8
La fréqnence: G : 10 fois — GS: 1 fois

Uu pot-ponrri ! 6 contrats réussis ponr 5 chntés. Le roi de ♦ au chien a contribué au couronnement de GS. Parfois, la chance a son mot à dire.

PAGES 82 ET 83

Dames:

Diagramme 1: 30-25 (10-14) 35-30 (24 × 33) 38 × 9 les noirs abandonnent. (Wigman-Antar, 19ᵉ ronde).

Diagramme 2: 25-20 (14 × 25) 34-29 et les noirs abandonnent, car snivait (25 × 34) 29 × 16 (B + 1). (Baliakine-Dubois, 8ᵉ ronde).

Diagramme 3: 28-23 (19 × 28) 33 × 31 (24 × 42) 35 × 15 (36 × 27) 37 × 48 et les noirs abandonnèrent, après (27-32) 15-10 (18-23) 10-5 (23-28) 48-42 (11-17) 42-37 (B +). (Van der Wal-Wigman, 12ᵉ ronde).

Diagramme 4: (4-10) 25-20 **A** (24 × 15) 35-30 (10-14) 30-25 (15-20) 41-36 **B** (20-24) les blancs abandonnent. (Jansen-Baliakine, 12ᵉ ronde).
A: la perte du pion est inévitable. Sur 41-36 (10-14) 39-34 (24-29) 33 × 24 (19 × 48) 28 × 10 (17 × 28) 32 × 23 (21 × 41) 36 × 47 (48 × 5) N +. Sur 39-34 (24-29) ect. (N+).
B: 39-34 (19-24 !) 28 × 10 (17 × 48) 25 × 14 (48 × 3) (N +).

Diagramme 5: (9-14 !) 31-27 **A** (12-17) 30-25 **B** (17-22) 34-30 (22 × 31) 30-24 (19 × 30) 25 × 34 (13-19) 33-29 (21-27) 32 × 21 (16 × 27) (N +). (Diallo-Jansen, 17ᵉ ronde).
A: rien de mieux:
1. 30-25 (23-29) ecr. (N +)
2. 48-43 (23-28) ect. (N +)
3. 33-28 (21-27) ect. (N +)
4. 33-29 (12-17) suivi de (17-22) (21-27) et (16 × 36) (N +)
B: 33-28 (17-22) 28 × 17 (21 × 12) 38-33 (23-28) 33 × 22 (16-21) 27 × 16 (18 × 47) (N +).

Diagramme 6: (20-24 !) 29 × 20 (18 × 29 !) 34 × 23 (25 × 34 !) 39 × 30 (14 × 34) 40 × 29 (16-21) 27 × 16 (7-11) 16 × 18 (13 × 31) les blancs abandonnent. (Van der Wal-Jansen, 7ᵉ roude).

Diagramme 7: (12-18) 23 × 12 (13-19) 24 × 13 (11-17) 15 × 24 (17 × 39) 29-23 (39-44) 23-18 (44-50) les blancs abandonnent. (Stokkel-Baliakine, 14ᵉ ronde).

Diagramme 8: (10-14) ! 30-24 **A** (19 × 30) 40-35 (16-21) ! 35 × 15 (13-19) 27 × 16 (19-24) 29 × 20 (23-28) 32 × 23 (18 × 49) les blancs abandonnent.
A forcé:
1. 40-35 (20-24) 29 × 20 (23-28) 32

A L'OCCASION DU SALON INTERNATIONAL de la MAQUETTE et du MODÈLE RÉDUIT du 30 MARS au 8 AVRIL 1985 C.N.I.T. - PARIS



Eu effet, jusqu'à ce jour, aucune manifestation spécifique n'existait, réunissant en une même unité de lieu et de temps toutes les activités ludiques de réflexion.

En un mot, le salon du jeu de société d'adulte manquait à l'échelon national et il a paru opportun de se rapprocher d'un salon existant: celui de la Maquette et du Modèle Réduit.

Créé en 1980, ce salon réunit aujourd'hui sur 20.000 m² quelque 190 exposants et accueille plus de 120.000 visiteurs (122.586 très exactement en 1984).

Les stands de marques réuniront une quinzaine d'entreprises particulièrement représentatives des activités ludiques de réflexion: cartes à jouer, casse-rête, échecs, jeux de go, de jacquets, jeux de simulation, jeux de rôles, wargames, jeux chinois, jeux de solitaire, jeux de société conçus pour adultes et adolescents.

Sur ces stands, les visiteurs pourront s'informer et choisir le type de jeu qui leur convient le mieux. Ils pourront aussi faire part aux entreprises de leurs éventuelles remarques ou critiques permettant ainsi un réel contact entre le producteur et le consommateur.

La salle de jeu sera l'un des "points chauds" du salon.

En effet, sur des tables mises à leur disposition, dans une atmosphère de réflexion, et sous la conduite d'animateurs spécialisés, les visiteurs pourront "toucher".

Initiation bien sûr, mais aussi challenges, tournois, combats s'engageant entre débutants et pros.

On assistera aussi à des parties de démonstrations en rétro-projection.

SPODEX,
10I, rue Saint-Lazare,
75009 Paris 285.79.25

× 23 (18 × 49) 27 × 18 (25 × 34) 39 × 30 (14 × 34) (N +)
2. 27-21 (16 × 27) 32 × 21 (22-28) ect. (N + 1)
3. 29-24 (20 × 29) 33 × 24 (23-28) ect. (N + 1)
(Stokkel-Wiruy, 10e ronde).

Diagramme 9: (10-15) J6 × 7 (14-20) 25 × 23 (18 × 29) 30 × 17 (1 × 43) et les blancs abandonnent car sur 48 × 39 (29 × 47) (N +) et sur 33 × 24 (43-49) (N +). (Dubois-Wirny, 9e ronde).

Diagramme 10: 23-46! **A** (15-20) **BC** 25 × 14! (22-27) 46-19 (27-32) 19 × 26 (36-41) 26-8 (41-47) 8-3 (B +) (Van der Wal-Baliakine, 18e ronde).
A: 1. 23-5 (15-20) 24 × 15 (22-28) 5 × 26 (36-41) nulle
2. 23-19 ou 23-14 (22-28) 14 × 26 (36-41) nulle
3. 23-32 (22-27) 32 × 16 (36-41) nulle
B: (22-27) 25-20 (31-37) 46 × 16 (36-41) 16-32 (41-47) 32-10 (15 × 4) 20-15 (47 × 20) 15 × 24 (4-10) 24-20 (10-15) 20-14 (B +).
C: (31-37) 46 × 17 (15-20) 25 × 14 (36-41) 17-8 (41-46) 8 – 19 (B +).

PAGE 85

Le Scrabble:

Les « anagammes »:
SETTERS + I = RISETTES, SERTITES
+ O = ROSETTES
+ U = SURETTES, TESTEURS, TRUSTÉES
+ L = STERLETS
+ A = RASETTES, RESTATES, STATÈRES
STÉRATES, TERSATES, TESTERAS
+ N = TRESSENT
+ T = STRETTES

LECTEUR + A = ECLATEUR
N = CULERENT, RECULENT, ULCÈRENT
+ O = CLÔTURER
+ S = LECTEURS, LECTURES
+ M = ELECTRUM
+ I = RÉTICULÉ
+ E = ELECTEUR

Le deuxième coup:
1. EPITOGE, en 3H, 84 points
2. COULABILITES, en H4, 101 points (Tibiales, en 8D, 61 points)
3. DAHO(M)EEN, en 5E, 94 points
4. PANORAM(A) en 5E, 90 points
5. OPUSCULE, en 4D, 74 points
6. KARATÉ(K)A, en 8A, 101 points
7. ROUCOULASSES, en H1, 95 points
8. HYPOMA(N)E, en 5E, 138 points ((N)ymphea, en 3C, 110 points; Myopa(t)he, en 5F, 92 points !)
9. NODOSITE, en 5E, 86 points
10. USUFRUIT, en 6C, 71 points.

Les benjamins:
• avec TIENT, on peut faire: ABSTIENT, CHÂTIENT, CONTIENT, INITIENT, QUOTIENT, SOUTIENT
• avec COLITE, on peut faire: COCCOLITE, LACCOLITE
• avec JOURS, on peut faire: BONJOURS, TOUJOURS
• avec ABONDER, on peut faire: SURABONDER, VAGABONDER.

Dix coups préparés:
1. CAECA(L)E en H4 avec 76 points
2. ICHTYOSE en 4G avec 94 points
3. INNOMINE en G4 avec 81 points
4. ANTIROMAN en 8A avec 83 points
5. AUTOMA(T)E en F5 avec 84 points
6. LARGESSE en 12B avec 80 points
7. TOCOPHÉROL en 7F avec 72 points
8. EXTRAVASE en C7 avec 114 points
9. NYMPHETTE en K3 avec 146 points
10. EUSKRA en 15A avec 150 points

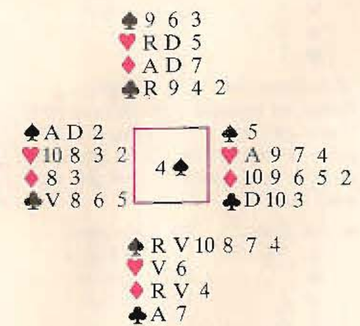
PAGE 87

Bridge:

Problème n° 1:
Il faut faire une entame neutre, l'entame atout est la seule à envisager.

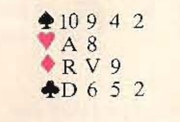
Problème n° 2:
L'enchère de 2 ♠ inversée forte montre en main d'au moins 18 DH, l'enchère de 2 SA montre une main balancée d'une quinzaine de points. Vous n'avez pas d'autre possibilité que de déclarer 2 ♥ .

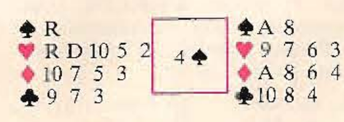
Problème n° 3:



L'entame du 8 ♦ fait penser à l'entame d'un doubleton. Il faut éviter de perdre As et Dame de ♠ , l'As de ♥ et une coupe. Pour cela, jouez tout de suite ♥ , vous pourrez ainsi défausser un ♦ de la main sur le dernier cœur du mort.

Problème n° 4:

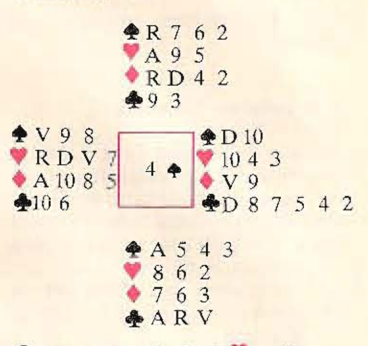




♠D V 7 6 5 3
♥V 4
♦D 2
♣A R V

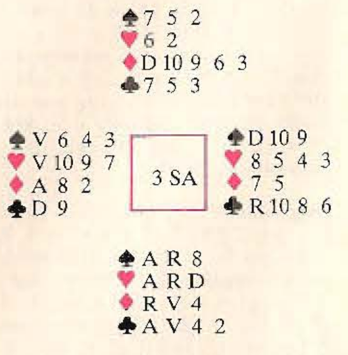
Sur l'entame du Roi de ♥ le déclarant dénombre quatre perdantes. Les deux atouts maîtres et l'As ♦ sont des perdantes inéluctables, par contre on peut effacer la perdante ♥ à condition que les ♣ soient répartis 3-3. Prendre l'entame de l'As de ♥ et jouer trois tours de ♣ en terminant au mort. On constate le bon partage, il ne reste plus qu'à tirer le dernier ♣ pour la défausse du 2 ♥ et le flanc est sans défense qu'il coupe ou non.

Problème n° 5:



Ouest entame le Roi ♥ , il vaut mieux laisser passer, Ouest continue du Valet ♥ que l'on prend du Roi. On peut dénombrer 4 perdantes un atout, deux ♥ et au moins un ♦ . Pour se donner une chance de gain, il faut espérer l'As ♦ et la Dame de ♣ placés.
Jouer le 3 ♣ pour le Valet, ou tire le Roi ♣ puis l'As de ♣ mais Ouest coupe du 8 ♠ (meilleure défense) et le mort défausse le 9 ♥ . Ouest trouve le meilleur retour en poursuivant de la Dame de ♥ . Nord doit couper du 6 ♠ (si l'on coupe distraitement du 2 ♠ on perd toute chance de gain). On tire le Roi de ♠ , puis le 7 ♠ pour l'As de la main. On constate le bon partage et l'on présente le 3 ♦ , Ouest fournit très correctement une petite carte et le mort fait la levée de la Dame. On revient en main en jouant le précieux 2 ♠ pour le 5 ♠ de notre main, d'où il ne reste plus qu'à rejouer ♦ .

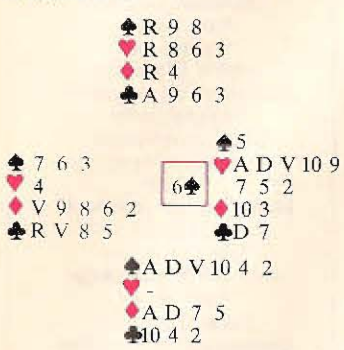
Problème n° 6:



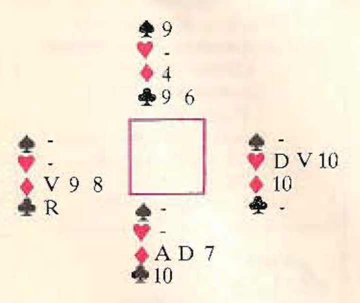
On dispose de six levées de tête, il nous faut trouver au moins trois levées dans les couleurs mineures. Si l'As de ♦ est sec ou second, pas de problème. Il faut donc se prémunir contre l'As ♦ troisième. Pour préparer la fin de coup, donner tout de

suite un coup à blanc à ♣ , Est fait la levée dn 10 ♣ et rejoue ♥. Sud fait évidemment la levée et l'on tire le Roi ♦ qui fait la levée (Ouest ne peut prendre qu'au troisième tour de la couleur sous peine de douner le coup). On tire l'As ♣ capturant la Dame ♣ et l'on joue le Valet ♦ surpris au mort par la Dame (toujours respectée). Il ne reste plus qu'à jouer le 7 ♣ vers le valet pour réaliser notre neuvième levée.

Problème n° 7:



Ouest entame le 4 ♥ que l'on coupe eu main. Seul un squeeze peut uous éviter la perte de deux levées à ♣. Pour réduire le compte donne un coup à blanc à ♣ . Est prend et rejoue atout, on fait la levée avec le 8 du mort. On coupe uu ♥ avec uu atout maître et l'on rejoue atout pour le Roi du mort d'où l'on rejoue un troisième tour de Cœur coupé en main. On remonte au mort grâce à l'As ♣ et l'on présente le Roi ♥ que l'on coupe en main avec le dernier atout (Ouest choisissant avec raison de sous couper). On arrive au diagramme suivant:

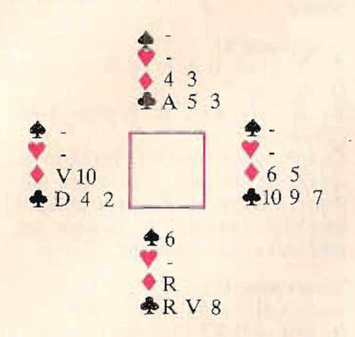


Il nc reste plus qu'à jouer le 9 ♠ eu défaussant le 10 ♣ de la main. Ouest est squcezé dans les miueures.

Problème n° 8:



Ouest tire sa tierce majeure à ♥ , on coupe le troisième tour et l'on tire le Roi de ♠ , Ouest défausse en faisant un appel à ♦ . Est prend de l'As et rejoue le 6 ♦ . Dès lors on joue à carte ouverte, Ouest à la distribution 0-5-5-3 et possède tous les honneurs manquant. On tire tous les atouts moins un pour arriver au diagramme suivant:



Sur le 6 ♠ Sud réussit un superbe et très rare double Criss-Cross contre Est-Ouest. Ouest est obligé de défausser un ♦ pour garder sa Dame de ♣ , Nord défausse le 3 ♣. Est est obligé de défausser un ♣ pour garder les ♦ . Il ue reste plus qu'à présenter le Valet de ♣ couvert de la Dame et de l'As. On a ainsi affranchit le 8 ♣ qui constitue notre dixième levée.

Problème n° 9:

Vous avez sans doute reconnu le problème n° 6, la solution est très simple il faut laisser passer pour conper les communications avec le mort. Il faut regarder la signalisation de votre partenaire, s'il vous moutre 3 cartes à ♦ , vous pourrez prendre au deuxième tour de ♦ , par contre s'il n'a que deux ♦ , il vous faudra laisser passer une deuxième fois.

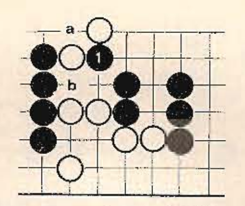
Barème:

De 37 à 34 points: excellent résultat, bravo.
De 33 à 28 points: c'est un excellent score, du niveau première série.
De 27 à 22 points: bon résultat.
De 21 à 15 points: résultat moyen, vous pouvez améliorer votre jeu.
De 14 à 7 points: avez-vous suffisamment cherché?
De 6 à 0 points: la rubrique d'initiation devrait vous permettre de progresser, reprenez-la au n° 26.

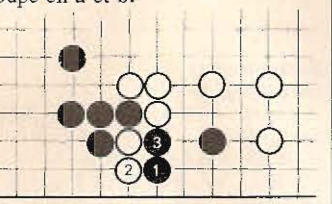
PAGE 90

Go:

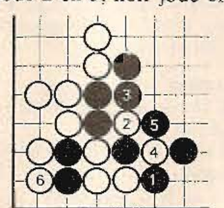
Problème 1: il faut absolument diminuer les libertés des pierres uoires; 1 est le seul coup qui marche. Après 2, le uoir est pris en Shicho.



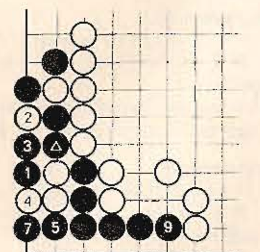
Problème 2: après 1, le blanc ne pourra pas protéger à la fois la coupe en a et b.



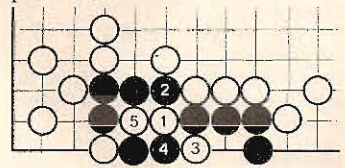
Problème 3: le Keima (saut de cheval) en 1 permet seul de connecter. Après 3, le uoir capture 2 pierres; si blanc joue 2 en 3, noir joue en 2.



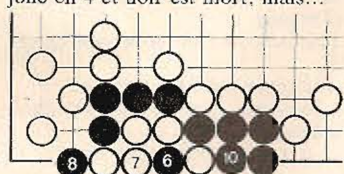
Problème 4: avec 7, le noir capture les pierres 2 et 4 et a une très forte position. En fait, le blanc ne doit pas jouer en 2, mais, immédiatement en 6, et le noir se renforce en 5.



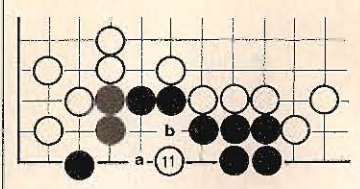
Problème 5: 6 en 2, 8 en ▲. Le sacrifice de 4 pierres noires permet la vie, parce que le blauc doit connecter en ▲ . Si noir commence par 5, blanc joue 3 et noir meurt parce qu'il lui faut pouvoir jouer 7 et 9 pour vivre.



Problème 6: 4 est la plus forte résistance; si le noir joue 4 en 5 blanc jone en 4 et uoir est mort, mais...



6 bis: Blanc 9 en 6 ! Le noir a encore de la ressource. Il saerifie en 6 et après 8, il paraît tiré d'affaire. Malheureusement, quaud le blanc joue 9 en 6, le noir doit prendre en 10 et...



6 ter: le blanc tue en 11 ; **a** et b étant Miai: pour vivre, le noir doit pouvoir jouer à la fois en **a** et **b**.

PAGE 91

Backgammon:

Diagramme 1:
A: B 12 → B 6 et B 12 → B 11 (10 points)
B: B 12 → B 5 (6 points)
C: B 12 → B 6 et B 3 → B 2 (4 points)
Avec A, Blanc a 4 chances sur 36 de se faire frapper.
Avec B ou C, 5 chances sur 36.
B est légèrement supérieur à C, car si Blanc jette 5-5 au coup suivant, il ne se découvre pas.

Diagramme 2:
A: B 12 → B 7 et B 12 → B 9 (10 points)
B: B 6 → B 1 et B 6 → B 3 (3 points)
C: B 9 → B 1 (5 points)
Blanc doit prendre un petit risque maintenant, alors que Noir n'a pas encore fermé son jan intérieur. En jouant la solution B, Blanc sacrifierait la suite de sa partie.

Diagramme 3:
A: N 9 → B 12 (10 points)
B: N 9 → N 12 et B 3 → B 2 (5 points)
15 frappes sur 36 avec la solution A, au lieu de 17 avec la solution B.

Diagramme 4:
A: N 1 → N 8 (10 points)
B: N 1 → N 3 et B 12 → B 7 (3 points)
C: N 1 → N 3 et B 10 → B 5 (7 points)
D: B 12 → B 5 (1 point)
La fuite du pion arrière est prioritaire dans ce genre de situations.

Diagramme 5:
A: B 9 → B 3 et B 7 → B 2 (3 points)
B: B 9 → B 4 et B 7 → B 1 (10 points)
Tous les dés permettent à Blanc de sortir au coup suivant, sauf 4-4 dans la solution A.

Diagramme 6:
A: N 12 → B 11 et B 7 → B 3* (10 points)
B: N 12 → B 9 et N 12 → B 11 (5 points)
Tout concourt au jeu le plus agressif:
— 2 pions noirs sur la barre;
— 4 points dans le jan intérieur contre un à Noir;
— le point N 5 tenu par Blanc.

Diagramme 7:
A: B 7 → B 2 et B 7 → B 3 (10 points)
B: B 8 → B 3 et B 8 → B 4 (5 points)
Avec la solution A, Blanc ne peut exposer un pion au coup suivant en frappe directe. Avec la solution B, c'est 6 fois sur 36, avec les dés 6-5, 6-4 et 6-3.

Diagramme 8:
A: B 8 → B 3 et B 8 → B 4 (10 points)
B: B 7 → B 2 et B 7 → B 3 (2 points)
Le timing de Noir est très différent. Il faut impérativement contenir ses 2 pions arrière et l'obliger à jouer devant.

Diagramme 9:
A: B 6 → B 2 et B 5 → sorti (10 points)
B: B 5 → sorti et B 4 → sorti (2 points)
La solution A minimise les chances d'exposer un pion aux coups suivants; alors que la B amène presque immanquablement à exposer un pion aux coups suivants.

Diagramme 10:
A: 2 × N 1 → N 3 (10 points)
B: B 6 → B 2 * (3 points)
C: B 4 → B 2 * et B 3 → B 1
La tactique est simple : laisser passer l'orage et éviter le gammon. Le timing de Blanc lui interdit de jouer un backgame.

Barème:
95-100 points: expert.
80-94 points: très bon joueur.
50-79 points: bonne connaissance du jeu.
25-49 points: lire notre rubrique est indispensable.
0-24 points: vous ne pouvez que progresser.

PAGE 92

Othello:
Problème 1: 1. G2; 2. G1; 3. G8.
Problème 2: 1. A3; si 2. A2; 3. B2; 4. H7; 5. G7; etc. si 2. H7; 3. A7; etc.

PAGE 94

Cambriolage au musée (par Luc Mahler):
1. Il y a huit façons d'additionner les valeurs des objets pour obtenir un total de 130 000 F, et donc huit ensembles de trois salles susceptibles d'avoir été «visitées» par le cambrioleur. Le seul chemin que le cambrioleur ait pu suivre, sans faire fonctionner l'alarme, est celui qui relie les salles 7, 22 et 19 (c'est-à-dire que le trajet probable fut: 7-19-22 ou 22-19-7). Il a donc volé le violon (20 000 F), la tiare (30 000 F) et le tableau (80 000 F).
2. Le commissaire a remarqué que le cambrioleur s'était déplacé ainsi, depuis la première position repérée:
— 2e à droite
— 3e à gauche
— 4e à droite
— 5e à gauche
— 6e à droite.
Il empruntera donc ensuite logiquement la 7e rue à gauche, et le commissaire l'arrêtera à la sortie située au point D-12.

Jeux & Stratégie
Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75008 PARIS
Tél.: (1) 563.01.02

Direction administration
Président: Jacques Dupuy
Directeur: Paul Dupuy
Directeur adjoint:
Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier:
Jacques Béhar

Rédaction
Rédacteur en chef:
Alain Ledoux
assisté de:
Michel Brassinne
Secrétaire de rédaction:
Maryse Raffin
Direction artistique:
Francis Piault
Photos:
Miltos Toscas, Galerie 27
Dessins:
Claude Lacroix
Jean-Louis Boussange,
Alain Meyer
Pierre Bretagnolle
Correspondant à Londres:
Louis Bloncourt
16, Marlborough Crescent
London W4 1 HF

Services commerciaux
Direction marketing
et développement:
Patrick Springora
Abonnements:
Elisabeth Drouet
assistée de
Patricia Rosso
Ventes au numéro:
Bernard Héraud
assisté de
Marie Cribier
Relations extérieures:
Michèle Hilling

Publicité
Directeur commercial
Groupe Excelsior Publications:
Ollivier Heuzé
Service publicité:
Pablo Maurel
Guy Salançon
5, rue de la Baume
75008 PARIS
Tél.: (1) 563.01.02



Le directeur de la publication: Jacques Dupuy.
Dépôt légal nº 1248.
Imprimé en France par Techni-Graphic.
Nº de commission paritaire: 62675.
Photocomposition Zoom Compo.
Photogravure: SNP.



LISTE DES RELAIS-BOUTIQUES JEUX DESCARTES

06000 NICE : JEUX ET RÉFLEXION 16, bd Victor-Hugo Tél. : (93) 87.19.70 - 11000 CARCASSONNE : COLÉGRAM 72, rue Aimé-Ramon Tél. : (68) 47.16.83 - 13001 MARSEILLE : AU VALET DE CARREAU 6, rue du Jeune-Anacharsis Tél. : (91) 54.02.14 - 17000 LA ROCHELLE : LA MARELLE 42, rue Saint-Yvon Tél. : (46) 41.40.20 - 31400 TOULOUSE : RELAIS BOUTIQUE JEUX DESCARTES 14-16, rue Fonvielle, Centre Commercial Saint-Georges, Passage Saint-Jérôme Tél. : (61) 23.73.88 - 33000 BORDEAUX : JOKER D'AS 7, rue Maucoudinat Tél. : (56) 52.33.46 - 34000 MONTPELLIER : LE CERF BLANC 2, rue Chrestien Tél. : (67) 66.28.95 - 37000 TOURS : POKER D'AS 6, place de la Résistance Tél. : (47) 66.60.36 - 38000 GRENOBLE : AU DAMIER 25bis, cours Berriat Tél. : (76) 87.93.81 - 44000 NANTES : MULTILUD 14, rue Jean-Jacques-Rousseau Tél. : (40) 73.00.25 - 44600 SAINT-NAZAIRE : MULTILUD 16, rue de la Paix Tél. : (40) 22.58.64 - 45000 ORLÉANS : EURÉKA Galerie du Châtelet Tél. : (38) 53.23.62 - 49000 ANGERS : LA BOUTIQUE LUDIQUE 12, rue Bressigny Tél. : (41) 87.41.85 - 51100 REIMS : PASS'TEMPS 26, rue de l'Etape Tél. : (26) 40.34.13 - 54000 NANCY : JEUX JOHN 7, rue Stanislas Tél. : (8) 332.17.50 - 56100 LORIENT : LOISIRS 2000 25, rue des Fontaines Tél. : (97) 64.36.22 - 57000 METZ : EXCALIBUR 34, rue du Pont-des-Morts Tél. : (8) 733.19.51 - 59000 LILLE : MIMICRY 43, rue d'Amiens Tél. : (20) 54.01.80 - 69002 LYON : JEUX DESCARTES 13, rue des Remparts-d'Ainay Tél. : (7) 837.75.94 - 71000 MACON : JEUNE FRANCE 108, rue Carnot Tél. : (85) 38.33.41 - 74000 ANNECY : NEURONES Rue de la Préfecture, L'Émeraude du Lac Tél. (50) 51.58.70 - 75005 PARIS : JEUX DESCARTES Rive Gauche, 40, rue des Écoles Tél. : (1) 326.79.83 - 75008 PARIS : JEUX DESCARTES Rive Droite, 15, rue Montalivet Tél. : (1) 265.28.53 - 76000 ROUEN : ÉCHEC ET MAT 9, rue Rollon Tél. : (35) 71.04.72 - 80000 AMIENS : MIMICRY 12, rue Flatters Tél. : (22) 92.38.79 - 83000 TOULON : LE MANILLON 5, rue Pierre-Corneille Tél. (94) 62.14.45 - 85000 LA ROCHE-SUR-YON : AMBIANCE Place du Marché Tél. : (51) 37.08.02 - 86000 POITIERS : AMÉTHYSTE 158, Grande-Rue Tél. : (49) 88.00.76 - 94210 LA VARENNE SAINT-HILAIRE: L'ÉCLECTIQUE Galerie Saint-Hilaire, 93, avenue du Bac Tél. : 283.52.23.